

セガサターン必勝法スペシャル



機動戦士ガンダム

# ギレンの野望

これを読めば、さらにゲームが面白くなる

# 原作紹介&総合年表

まだ僕には  
帰れるところがあるんだ…

## 機動戦士ガンダム TV版

### Story

宇宙世紀0079年9月18日。ジオン公国軍の特務部隊によってサイド7が襲撃された。コロニーに住む15歳の少年アムロ・レイは、数奇な運命により、連邦軍の試作型モビルスーツ（MS）RX-78ガンダムに乗り込み、コロニー内部で攻撃を行っていたザク2機を撃破する。この戦いによってアムロは、ガンダムのパイロットとしてベガサス級一番艦ホワイトベース（WB）に搭乗することとなった。戦いの中、生涯のライバルとなるシャア・アズナブルや多くの仲間達と出会い、ニュータイプとして覚醒していくアムロ。この先彼は、どのような運命に出会い、成長していくのだろうか。

### Goodpoint or Knowledge

社会現象にまでなったアニメ屈指の名作。このゲームの主軸となるストーリーでもある。TV版以外に劇場版も放映されたが、ゲーム中にはその両方の要素が含まれている。アニメ放送終了後もその高い人気のため、コミックやプラモデルをはじめとして、幅広くメディアミックス展開がされている。

### Media

TV

## 機動戦士ガンダム 第08MS小隊

### Story

宇宙世紀0079年末期。東南アジアのある地域でジオン公国軍は、巨大モビルアーマー（MA）アブサラスの開発計画を極秘に進めていた。それと同時に、公国軍は連邦軍に計画を察知されないようにMSによる陽動作戦を展開していく。このとき連邦軍でこの陽動作戦に対応したのが、ゴジマ大隊所属第08MS小隊であった。小隊長に配属されたシロー・アマダ少尉は傍受した通信により、これが公国軍のカモフラージュであることに気づく。シローの機転によって陽動作戦を逃れた第08MS小隊は、偶然にも公国軍で開発中のアブサラスと遭遇することになる。

### Goodpoint or Knowledge

現在進行中のOVA最新版ガンダム。全体的にミリタリー性を重視した作品。地球上（密林地帯等）においての小隊単位で行われる戦術性の高い戦闘や、初の量産型ガンダムの登場、そして連邦軍人であるシローと公国軍人のアイナが繰り広げる人間ドラマなど、今迄のガンダムにはない新たな作風を見せている。

### Media

OVA

- 1957.10/04 人類初の人工衛星、打ち上げ成功(ソ連)  
 1961.04/17 有人人工衛星成功(ソ連)  
 1969.07/20 アポロ11号、月面着陸成功(アメリカ)  
 1969 G・K・オニール博士ら、スペースコロニー構想を発表  
 1975.07 米ソの宇宙船ドッキングに成功  
 1976.07 バイクン1号、火星表面の写真撮影に成功  
 1980.11 ウォイジャー1号、土星探査に成功  
 1982.04 フォークランド紛争勃発  
 1986.01 スペースシャトル、チャレンジャー号爆発事故  
 1990~ 世界各地で局地戦、地球紛争多発  
 1992 バイオスフィア実験開始  
 1999 地球連邦政府樹立。人類宇宙移民計画発表  
 2005 太陽発電衛星1号の打ち上げに成功  
 2009 地球連邦軍設立  
 2026 木星エネルギー船団、月軌道上より発進  
 2045 第1号コロニーの建造開始  
 U.C. 0001 宇宙移民開始をもって宇宙世紀に移行。地球人口90億突破  
 0010 木星エネルギー船団が再編され、木星開発事業団発足  
 0016 地球連邦政府、フロンティア開発移民移送局を設立  
 0027 初の月面恒久都市、フォン・ブラウン市完成  
 0034 地球連邦政府、フロンティア開発移民移送局を民営化。宇宙引越し事業団発足  
 0035 地球連邦政府、引越し事業団を再編成。NGOとして宇宙引越し公社設立  
 0040 サイド3建設開始  
 0041 総人口の40% (約50億人) 宇宙への移民を完了  
 0044 小惑星開発開始  
 エレズム思想の発見  
 0045 ★地球は聖地である。ゆえに人類の手で汚してはならない。コロニー移住者たちの間に芽生えた思想  
 小惑星ユノー(ルナ2)月軌道に定着。サイド3にミノフスキー物理学会設立  
 ★設立者 T(トレノフ)・Y(イヨネスコ)・ミノフスキー博士  
 シオン・ズム・ダイクンによりコントリズム思想(エレズム+コロニー独立国家主義)誕生  
 ミノフスキー・イヨネスコ型熱核融合炉の開発開始  
 地球人口110億のうち、80億が宇宙に移民  
 連邦政府、新規コロニー開発計画の凍結を発表  
 0046 シオン・ズム・ダイクン、コントリズム実践のため、サイド3へ移住  
 0047 シャルンホルスト・ブッホにより、ブッホ・ジャンク・インク創業  
 0050 ★ブッホ・ジャンク・インクは、のちのブッホ・コンツェルン(機動戦士ガンダム F91)である  
 0051 シオン・ズム・ダイクン、サイド3独立宣言。シオン共和国樹立、シオン国防隊発足  
 0052 サイド3に対し、連邦政府による経済圧力  
 0055 連邦軍、60年代強備増強計画発動(特に宇宙艦隊の統制)。ルナ2、軍事基地化  
 シオン国防隊、国軍へ昇格  
 連邦軍、強備増強計画による新型艦を中心に挙行。但し、恒例化  
 ミノフスキー物理学会、熱核融合炉内における特殊電磁波効果発見  
 連邦政府、コロニー自治権整備法案を審判  
 0056 シオン・ズム・ダイクン死亡(暗殺の可能性あり) 次期首相にデギン・ソド・ザビ就任  
 0058 シャルンホルスト・ブッホ、旧欧州の名家ロナ家の名を購入  
 ミノフスキー粒子存在の実証に成功  
 0060 シオン公国宣言。公主にデギン・ソド・ザビ。ザビ家独裁体制のため、シオン派は追放  
 0062 公国軍、バプア級輸送艦の一番艦就役  
 0064 シオン公国。第一次木星船団出発  
 0066 公国軍、ミノフスキー効果の公開確証実験に成功  
 0068 ★ミノフスキー効果とは、ミノフスキー粒子散布による電波妨害などの特殊効果  
 0069 公国軍、メガ粒子砲を完成  
 0069 公国軍、チヘ級巡洋艦の一番艦就役  
 0070 連邦軍、70年代強備増強計画によるサラミス、マゼラン級の新型宇宙艦就役  
 0070.03 サイド7建設のため、ルナ2を月軌道の反対側へ移動  
 0071 シオン公国軍兵器開発局、ミノフスキー粒子散布下における新型兵器の開発に着手  
 ミノフスキー物理学の応用による、小型熱核融合炉完成。ギレン・ザビ「優性人類生存説」を発表  
 0072 シオン公国、アステロイドベルトに小惑星基地アクシズを建設。公国出身の科学者による亡命事件  
 0073 公国軍、新型兵器1号機(開発コードMS-01)完成  
 ★MS=Mobile Suit(モビルスーツ)の総称  
 シオン公国、第一次木星船団帰還  
 0074 公国軍、ミノフスキー型核融合炉搭載のザクI(MS-05)の試作型ロールアウト  
 0074.02 公国軍、バプア級改裝輸送艦の一番艦就役  
 0075.05 公国軍、MS-05の実践型ロールアウト  
 0077 公国軍、ムサイ級巡洋艦の一番艦就役。MS-05量産決定  
 11 公国軍、教導機動大隊編成  
 0076 連邦軍、MS-05のデータ入手。陸上機動兵器の開発に着手  
 03 公国軍、グワジン級戦艦の一番艦就役  
 04 公国軍、MSの生産拠点を拡大  
 05 公国軍、極秘裏に教導機動大隊による演習開始  
 06 公国軍、ザンジバル級機動巡洋艦の一番艦就役  
 12 公国軍、地球侵攻作戦を前提とした局地戦用MSの開発に着手  
 ミノフスキー博士、連邦に亡命  
 0077 公国軍、MS-06Aザクの試作機ロールアウト  
 0077.08 公国軍、MS-06Cザクの先行量産開始  
 09

ゲーム中に登場する作品を全て紹介する

# 原作紹介&総合年表



## 機動戦士ガンダム 外伝 I・II・III

### Story

宇宙世紀0079年11月中旬。連邦軍ではMSによる実戦データを収集する第十一機械化混成部隊（通称、モルモット部隊）が、任務で公国軍基地襲撃行動を展開していた。部隊員の一人であるユウ・カジマ少尉は、この任務を遂行中に所属不明のMSに遭遇する。全身を蒼く塗ったその機体は、自分と同じ連邦軍製のジムタイプ。人間技とは思えない常軌を逸した運動性能を誇る。そのMSと一戦を交えることになったユウは、かうじてこれを迎撃するが、彼はこのときいづれ自分自身がその蒼いMSに乗る運命に導かれるとは知るよしもなかった。

### Goodpoint or Knowledge

SS用ゲームとして作られた作品。ゲーム中に登場するEXAMというコンピュータは、クルスト博士の「ニュータイプの突出した戦闘能力はいずれ我々人類に向けられるだろう。その対抗策として、私はEXAMを用意する」という、狂気ともいえる思想のもと、ニュータイプを使用した人体実験を経て開発されたものである。

### Media

TVゲーム、ノベルス

## 機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争

### Story

宇宙世紀0079年12月9日。連邦軍北極基地で極秘裏に開発されていたニュータイプ専用MS（アムロ・レイ専用機）、ガンダムアレックス（RX-78NT1）の情報をつかんだジオン公国は、北極基地に公国軍の特務部隊（サイクロプス隊）を送り込む。しかし、目標のガンダムを捕捉できずに作戦は失敗に終わり、サイクロプス隊はメンバーの一人を失ってしまう。数日後、ガンダムがサイド6に運ばれたとの情報を得たサイクロプス隊は、情報提供者の新人兵士バーナード・ワイズマンを新たなメンバーとして迎え、ガンダム破壊計画（ルビコン計画）を発動した。

### Goodpoint or Knowledge

中立のサイド6・リポココロニーで発生した事件を描いた作品。物語はコロニーに在住する戦争のカッコよさに憧れる主人公、アルフレッド・イズルハ少年（ゲーム中には登場しない）と公国軍兵士バーナード・ワイズマンを中心に展開していく。また、戦争の不条理を感じさせるストーリーでもある。

### Media

OVA

- 0078.01 公国軍、MS-06Cサクの量産開始  
02 コロニー間の輸送事故頻発  
03 連邦軍、極秘裏にMSの開発開始。RX計画発動  
★RX=連邦軍製 試作機(Xは、試作機ゆえ未知数という意味)の略称  
04 連邦軍、各コロニーの駐留部隊を増強  
05 サイト7 第1号コロニー(1パンチ)未完成ながら移民開始  
06 公国軍、チベ級チベ型重巡洋艦の開発開始  
10 シオン公国、国家総動員令発令。国庫を分割、宇宙攻撃軍および突撃機動軍設立  
11 連邦軍、観艦式を強行  
12 公国軍、ドロス級超大型宇宙空母を極秘裏に開発開始  
0079.01/03 一年戦争勃発。シオン公国、地球連邦政府に対し独立を宣言。宣戦布告と同時に、サイド1・2・4へ奇襲  
NBC兵器の無差別投入  
01/04 公国軍、サイド2の8パンチを地球に落下させる「プリティッシュ作戦」を決定  
01/10 コロニーが大気圏に突入。地上に多大な被害を与える  
★01/03~01/10の間を「一週間戦争」という。大規模な気象変動が起こり、30億人が死亡した  
01/11 サイド8中立宣言  
01/15 ルウム戦役。連邦軍宇宙艦隊敗北。公国軍、艦隊司令レビル將軍を捕縛  
01/29 連邦軍、レビル將軍救出作戦発動  
01/31 南極米約締結  
★条約内容…NBC兵器の使用禁止、木星エネルギー基地・月面都市・中立地帯への攻撃禁止  
02/01 公国軍、地球攻撃軍設立を公表  
02/07 公国軍、地球侵攻作戦開始  
★戦力拡大により戦局は膠着状態に突入  
03 連邦軍、宇宙艦艇の大規模建造計画開始  
03/01 公国軍、第一次降下作戦を展開  
03/04 公国軍、資源探掘部隊降下  
03/11 公国軍、第二次降下作戦を展開  
03/13 公国軍、連邦軍のカリフォルニア・ベースを制圧  
03/18 公国軍、第三次降下作戦を展開  
04/01 連邦軍、開発途上のMS閉鎖施設、工場などを使用しMSパイロットの養成開始  
★公国軍「V作戦」および「ビソソ計画」を発動  
★「V作戦」は、新型MS及び専用強襲母艦の開発、建造を目的としたもの  
★「ビソソ計画」は、宇宙艦艇の量産を目的としたもの  
04/04 公国軍、補充部隊降下。占領地域の施設を使った戦力の増強開始  
05 宇宙要塞ソロモン完成  
06 公国軍、宇宙要塞ア・バオア・クー、ソロモン、月面基地グラナダを結んだ本土防衛ラインを完成  
フラナガン機動設立  
07 連邦軍、ベガス級一番艦ホワイトベース(WB)完成。ガンダム(RX-78)試作第1号機ロールアウト  
連邦軍、エネルギーCAP技術確立によるビーム兵器の小型化に成功  
★エネルギーCAPは、ミノフスキー粒子が凝縮してメカ粒子になる直前の状態で保持、及び蓄積する装置で  
ある。この技術により、一部のMSは可能な範囲の電力供給で、メカ粒子を発生させることが可能となった  
連邦軍、RX-78の完成をもって、RX-78計画実行。先行量産型生産開始。重要拠点を中心として試験的に配備  
同時に、MS支援のため各種兵器の開発開始  
08 連邦軍、サイト7で試作型MSの最終テスト開始  
北米オーガスタ基地においてガンダム・アレックス(RX-78NT1)開発開始  
09/18 公国軍特務部隊、サイド7の1パンチを襲撃。アムロ・レイ、RX-78に搭乗。RX-78 vs MS-06  
ホワイトベース出航【機動戦士ガンダム】  
★サイト7で起こった戦闘RX-78 vs MS-06は、人類初のMS同士の戦闘となった  
10 連邦軍、各工場でのMSの量産を開始。同時に各戦闘部隊における人事を刷新  
年功序列の資格審査を緩和  
公国軍、対抗策として新型機、試作機を実戦配備。MS用ビームライフル実用化成功  
フラナガン機動、サイコ・コミュニケーターシステム試作型を完成  
10/04 ニューヨーク市において公国軍地球攻撃司令官ガルマ・ザビ大佐戦死  
10/08 ギレン・ザビ、全地球規模の大演説を展開  
連邦軍、シロー・アマダ少尉、南米アジアのコシマ大隊に配属【機動戦士ガンダム 第08MS小隊】  
11/02 連邦軍、Gアーマーを実戦配備  
11/07 連邦軍、「オデッサ作戦」を展開  
11/09 「オデッサ作戦」終了  
★欧州からアジア地域における公国軍勢力は、衰退を始める  
11月中旬 第十一独立機械化混成部隊(モルモット部隊)ユウ・カシマ少尉、  
東部ヨーロッパにてフルー・ティスティーニ1号機(RX-78BD-1)と遭遇。戦闘。RGM-79 vs RX-78BD-1  
【機動戦士ガンダム 外伝1 戦艦のブルー】  
RGM-79G vs フライット改(MS-08TX [EXAM])【機動戦士ガンダム 外伝11 蒼を受け継ぐもの】  
★[EXAM]搭乗機における青いカラーリングは、人類がニュータイプと同じものを感じるという意味の色  
11/10 連邦軍、観艦式を挙行。MSの存在は公表せず  
11下旬~12月上旬 ユウ・カシマ少尉、テストパイロットとしてRX-78BD-1に搭乗。  
モルモット部隊、レビル將軍の指揮下におかれる  
11/18 アナハイム・エレクトロニクス(AE)、リニアシート・システムを発表  
11/21 連邦軍、ゼファー・ガンダム無人型1号機(RX-78 EX-PH-1)緊急機動  
11/24 連邦軍、量産型MS3型(RGM-79)実戦配備  
11/30 公国軍、連邦軍総司令部ジャブロー攻撃失敗  
12 公国軍、カタル(MS-19N)ロールアウト  
12/05 連邦軍、アフリカ、北米において公国軍補討作戦を展開  
12/09 公国軍の特務部隊(サイクロプス隊)、連邦軍北極基地を襲撃。アンティ・ストロース戦死

ゲーム中の歴史の流れが分かる

# 原作紹介&総合年表

NEO ZION

アムロ・レイの見てくれた人の調和…  
私は信じたいのだ

## 機動戦士ガンダム 小説版「ネオジオン&正統ジオン」

### Story

宇宙世紀0079年。連邦軍WBタイプ一番艦ベガスがMSガンダム受領のためサイド7に寄港した際、コロニーはジオン公国軍によって攻撃を受ける。連邦軍のパイロット候補生であったアムロ・レイ曹長は、ガンダムに搭乗してこれを撃退した。その後、多くの戦いの中、公国軍のララァ・スンやクスコ・アル、そしてシャア・アズナブルと出会い、ニュータイプとして覚醒をしていくアムロ。しかし、戦いのはてにシャアの思想に同調するも、彼は不意にその命を宇宙で落としてしまう。WBの乗組員は彼が最後に語った意志を継ぎ、終戦のためシャアと協力してジオン本国へと向かう。

### Goodpoint or Knowledge

TVアニメ『機動戦士ガンダム』の小説版。主人公アムロ・レイの戦死や、ララァの死後エルメスに搭乗するパイロット、クスコ・アルの登場等、TV版とはまったく違った独自のストーリーを展開する。隠しシナリオの「ネオ・ジオン」「正統ジオン」のシナリオは、小説版が原素となっているのではないかと推測される。

Media  
ノベルス

## 機動戦士ガンダム スターダストメモリー(ティターンズ)

### Story

宇宙世紀0083年、悪夢のような公国との「一年戦争」から3年が過ぎ、地球圏は平和を取り戻したかに見えた。同年の10月13日、オーストラリアの地球連邦軍トリントン基地に入港したベガス級七番艦である強襲揚陸艦アルビオンには、ガンダム開発計画による最新MS2機が搭載されていた。だが、公国軍残党デラーズ・フリートの「星の屑作戦」の一環により、MSの1機ガンダム試作2号機がデラーズ・フリート党員アナベル・ガトーによって強奪されてしまう。現場に居合わせたテストパイロット、コウ・ウラキ少尉は、残されたガンダム試作1号機に搭乗し、追撃を始めるが…

### Goodpoint or Knowledge

TVアニメ『機動戦士ガンダム』(一年戦争)と、TVアニメ『機動戦士Zガンダム』(グリプス抗争)の間に位置するサイドストーリー。劇中のラストでは、連邦軍内部の旧ジオン軍残党狩りを目的とした組織「ティターンズ」の発足を見ることが出来る。非常に高い支持を受け、映画化された作品でもある。

Media  
OVA

連邦軍、襲撃に対しRX-78NT1をサイド6リボ・コロニーへ輸送

【機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争】

12/14 連邦軍、第一号作戦 発動

12/15 11:00 連邦軍、カリフォルニア・ベース掃討作戦開始。(モルモット部隊も参加)

RX-78BD-1単体によるカリフォルニア・ベース付近のミサイル基地破壊作戦

12/18 モルモット部隊、ハミルトン連邦軍基地(研究施設)へ配備換え

12月中旬 RX-78BD-1 vs MS-08TX [EXAM] 結果、双方大破  
公国軍、ニムバス・シュターゼンによるハミルトン研究施設の襲撃  
クルスト・モーゼス博士の殺害、及びブルー・ディスティニー2号機(RX-78BD-2)を奪取  
【機動戦士ガンダム 外伝III 戦かれし者】

12/20 サイクロプス隊、連邦軍のRX-78NT1テスト基地へ潜入。ガブリエル・ラミレス・ガルシア戦死  
ケンパフアー(MS-18E) vs RX-78NT1 ミハイル・ガミンスキー戦死。シュタイナー・ハーディー戦死

12月下旬 (24日以前)

連邦軍、第十一独立機械化混成部隊によるRX-78BD-2奪回作戦を発動

モルモット部隊、サイド6近郊のジオン軍研究施設を襲撃

ブルー・ディスティニー3号機(RX-78BD-3) vs RX-78BD-2

結果、双方大破、ニムバス・シュターゼン戦死

★EXAMに関する知識、及び構造は死去したクルスト博士の頭の中にのみ保持されていた

全てのEXAM搭載MSが大破したことに伴い、MS-08TX[EXAM]、RX-78BD-1・2・3はMS史より抹消される

12/21 公国軍、サイクリング中、サイド6への核攻撃を決意

★RX-78NT1を12/25までに破壊することできなかった場合、グラナダより核兵器搭載の艦隊による

サイド6リボ・コロニーの攻撃を行うという条件

12/24 ソロモン攻陥作戦展開。公国軍敗退。公国軍宇宙攻撃司令官ドスル・ザビ中將戦死

RX-78 EX-PH1 vs MS-19N

12/25 公国軍の核ミサイル搭載サイド6攻撃艦隊、連邦艦隊に発見、撃沈される

14:00 MS-08FZ vs RX-78-NT1 パーナート・ワイズマン伍長戦死

12/30 公国軍、ソーラ・レイ作戦発動。デキン公王死亡

12/31 連邦軍、レビル艦隊を喪失

12/31 ア・バオア・クー陥落。ギレン・ザビ絶命戦死。キシリア・ザビ少將戦死

エキュー・テラース大佐、配下の艦隊を率いて戦域を離脱

0080.01/01 「一年戦争」終結。月面のグラナタにおいて地球連邦軍とジオン共和国の間に終戦協定締結

★戦争に負けたジオンは、共和国としてのみの存続を認められた

エキュー・テラース、アクシズ行きを拒む公国軍残党を糾合。艦隊再編成

03 テラース中將、艦隊を暗礁域に移動駐留基地「炎の園」設営開始

RX-78 EX-PH1封印

03/29 連邦軍、RGM-79Rを配備

06 連邦軍、アフリカ戦線における旧公国軍の武装解除を発表

0081.03/14 プッホ・コンツェルン、利益の公共還元として職業訓練校を設立

03/26 公国軍残党、小惑星基地アクシズに到着

05/05 ドスル・ザビ夫人(ゼナ)、アクシズにて病死

08/15 テラース・フリート、「ジオン公国国慶祭」を機にゲリラ活動開始

09/17 アナベル・ガトー、テラース・フリートに復帰。少佐に昇進

テラース・フリート、AEとの接触先強化

10/13 連邦軍再建計画が連邦議会にて可決

10/20 連邦軍再建計画の一環としてジョン・コーウェン中將の管轄下、AEで「ガンダム開発計画」スタート

【機動戦士ガンダム 0083 スターダスト・メモリー】

テラース・フリート、アクシズとの共闘を確認

0082.04 連邦軍、極秘裏にニュータイプ研究機関設立

05 第一次コロニー再生計画実施。旧サイド4からサイド3へコロニー移送開始

12 テラース・フリート、「炎の園」内の工場プラントでMSの開発開始

0083.01 01 テラース・フリート、「ガンダム開発計画」察知。AEに工作員を潜入させる

03 テラース中將、連邦に對し大反反抗作戦を立案。反連邦政府との関係強化

05 テラース・フリート、ドラッツェ(MS-21C)の生産を開始

07/30 「星の屑作戦」計画立案

★「星の屑作戦」とは、ジャブローにコロニーを落下させる計画のことだが、真意はそれによって散り散り

になったスペースノイド達の心を再びひとつに束ねるための義挙である

08/09 アクシズの指導者、マハラジャ・カーン死亡

08/11 ハーモン・カーン(16歳)、ミネバ・ザビの摂政に就任。テラース・フリートの方針を容認、支援策約

09 アクシズ、新合衆「ガンダリウム・γ」の開発に成功

シーマ艦隊、ガトー少佐との軋轢でテラース・フリートへの参画ならず

09/18 AEフォン・ブラウン工場で、サイサリス(RX-78GP02A) ロールアウト

09/29 同工場で、ゼフィランサス(RX-78GP01)及びフルバーニアン(RX-78GP01Fb)用換装部品ロールアウト

10/04 同工場で、デントロビウム(RX-78GP03) ロールアウト

10/07 ベガス級七番艦アルビオン(MSC-07)、AEフォン・ブラウン工場にてRX-78GP01・02を受領

重力下試験のため、オーストラリア・トリントン基地へ向けて出航

10/09 ガトー少佐、アフリカに降下。地上の公国軍残党と合流

10/13 15:00 アルビオン、トリントン基地に到着

「星の屑作戦」発動。ガトー少佐、行動開始

21:00~ ガトー少佐、Mk.82核弾頭をRX-78GP02Aを奪取

21:46 連邦軍、残存MS小隊がRX-78GP02Aの追撃開始。コウ・ウラキ少尉RX-78GP01に搭乗

12/04 ジャミトフ・ハイマン准将提議により、ティターンズ結成。旧公国軍残党狩り活発化

AEフォン・ブラウン支社のオサリバン常務、死亡

# CONTENTS

---

## STORY

原作紹介……P2

## SYSTEM

システム……P8

## STRATEGY INSTRUCT

戦略慣習……P33

重要拠点攻略……P41

## ZION DUKEDOM

ジオン公国軍シナリオ攻略……P49

## UNITED NATIONS

地球連邦軍シナリオ攻略……P77

## TITANS

ティターンズシナリオ攻略……P105

## LEGITIMATE ZION

正統ジオン軍攻略……P113

## NEO・ZION

ネオ・ジオン軍攻略……P121

## DATA

データベース……P129





MOBILE SUIT GUNDAM

# SYSTEM

システム

# プロローグ

開戦からわずか40時間で3つのサイドを壊滅させたジオン公国軍は、ルウムでの華々しい戦果を武器に停戦条約を地球連邦に迫る。しかし、捕虜になっていたレビル将軍が帰還すると、疲弊した公国軍の実状を暴露されてしまう。連邦軍は戦争の継続を選び、公国軍は地球降下作戦を展開する。そして、戦争はその激しさを増していくのであった。

## PROLOGUE

南極条約が締結されると戦争は継続され、戦火はいよいよもってその激しさを増していくことになる。そんな状況の中で両軍は、勝利を得るための作戦を計画、立案する。公国軍は、戦術継続のための鉱物資源を得るために、カスピ海沿岸および黒海沿岸一帯のオデッサ制圧を目的とした「第一次降下作戦」を展開する。一方連邦軍は、公国軍の汎用人型兵器モビルスーツ、ザクに対抗するためにモビルスーツ開発計画「V作戦」を計画する。

「ギレンの野望」では、それぞれ両軍の存亡をかけた作戦がこれから発動されるという、まさにその場面を舞台としたゲームだ。

このゲームでの行動は、大きく分けて3つのフェイズに振り分けられる。

1つ目は、まず最初に行動を指示する戦略フェイズ(→12ページ)。ここでは資金の運用から部下の人事、新兵器の研究、開発や部下から提案されたさまざまな作戦を検討、実行に移すといった、国の存亡にかかわる軍全体の行動および方針を決定することができる。



2つ目は、直接ひとつひとつの部隊に行動を指示していくことができる行動設定フェイズ(→19ページ)。兵器の生産や部隊の移動など、攻撃を指示し、直接敵軍と闘うために必要なことを決定していく。

3つ目は攻撃実行フェイズ(→27ページ)。このフェイズは、行動設定フェイズで決定した攻撃命令が、次々と自動的に実行に移されるので特に、指示するべきことは何もない。指示したことに対して結果を見守ることになる。その後、敵軍が戦略フェイズ→行動設定フェイズ→攻撃実行フェイズを実行すると、1ターンの終了となる。

また、行動設定フェイズ時に敵重要拠点に入っている場合、攻撃実行フェイズのあとに局地戦フェイズ(→31ページ)が発生して局地戦に突入する。そして、これらの行動が次々と繰り返されて、戦いは継続していく。

戦いに勝利し、戦争を終結させるには、150ターン以内に敵重要拠点を制圧しなくてはならない。また、150ターンまでに敵を上回る勢力を有していれば勝利を得ることができる。ただし、自軍の指揮官が戦死したときと、自国の本拠地が制圧されたときは戦争に敗北したことになる。

## 戦略フェイズ

012

- 戦略コマンド／情報…013
- 情報を見る……………014
- 開発／研究……………016
- 人事……………017
- 戦略コマンド／特別…018



## 行動設定フェイズ

019

- 基本的操作／ZOC…019
- 行動設定コマンド重要拠点…020
- 部隊コマンド……………021
- 部隊コマンド／特殊…024
- 戦略ライン……………026



## 攻撃実行フェイズ

027

- 戦闘の流れ……………027
- 局地戦……………031



## Prologue

# 戦略フェイズ

南極条約は締結された。公国軍は短期決戦の望みを断たれ、長期戦を余儀なくされる。連邦はMS、ザクの脅威に対抗しなければならない。しかし、両軍の思惑をよそに戦争はさらに激しく続いていくだろう。地球圏に平穏をもたらすためには、軍の方針を定め、戦いが有利に進むように自軍を指揮していかねばならない。そのための戦略フェイズだ。

## 資金と資源

戦略上、非常に重要な役割を持つのが、資金と資源だ。資金は戦略フェイズ・行動設定フェイズを通じてあらゆることに使われ、資源は兵器の製造には欠かせないものだ。

戦争を続けていくには、このふたつが必要不可欠。これらを上手に消費していくことが、戦略上の重要なポイントになってくる。勝つためには、まず資金投入の効果を理解し、目標を定めて消費していかねばならない。そのためのフェイズにおける主な資金の使い道は次の4つ。まずは、この4つを覚えよう。

1 1つ目は諜報予算の投入。諜報部に予算を投入して諜報能力のレベルを上昇させる。レベルに応じて、敵軍の情報を詳細に知ることができる（→13ページ）。

2 2つ目は軍事技術の研究。基礎技術・MS技術・MA技術という3つの技術蓄積度を上昇させると、技術LVが上昇していき、それぞれの技術LVが上昇していくのに応じて新兵器の開発が可能となっていく。また、基礎技術LVは兵器の生産コストにも影響を与える（→16ページ）。

3 3つ目は新兵器の開発。技術LVに応じて、新兵器の開発に予算の投入が必要になる（→16ページ）。そして、開発が終了した兵器を重要拠点上で生産できるようにするのだ。

4 4つ目は作戦の発動。部下から提案された作戦の実行を許可すると資金の投入が必要になるときもある（→18ページ）。



これが自分の作る歴史が始まるところだ。全ての基本なのだ

左が諜報予算の投入の画面、そして軍事技術の研究だ。常にLVを意識しておきたいところだ



新兵器の開発と作戦の発動のために、いつ、どこで資金を使うかが問われる

## MSはお金がかかるんです



MSの中には、開発の結果を反映して開発提案されるMSもある。効率よく資金を使って開発を進めよう

むやみな資金の浪費は戦況を混乱させ、戦線を膠着させる恐れがある。それでは、ムダに戦火を拡げるだけで、完全な勝利などおぼつかなくなってしまう。そうならないためにも戦略上のビジョンを固め、自分なりに戦場を想定して、自分なりに考えた方針を作りだすことだ。

忘れてはいけないのが、自分は全軍の指揮官であるということ。全軍の一举一動を把握して、その全てに責任をとるつもりで戦略に挑もう。そうすれば結果は必ずついてくる。

### 諜報予算投入



諜報能力値が(100)なら、情報は全て見る  
ことができる。この数値だけではないのだ

### 軍隊情報のデータ

資金	現在、軍が所持している総資金
総収入	軍が1ターンで獲得できる資金の金額
部隊維持費	部隊維持のため、1ターンごとに消費する資金
資源	現在、軍が所有している総資源
総生産量	軍が1ターンで産出できる資源の量
基礎技術LV	基礎開発技術のLVと技術蓄積度
MS技術LV	MS開発技術のLVと技術蓄積度
MA技術LV	MA開発技術のLVと技術蓄積度
重要拠点数	軍の制圧下にある重要拠点の数
拠点数	軍の制圧下にある拠点の数
部隊数	現在、軍が保持している部隊の数
MS～艦船[水]	軍が保持するMS～艦船[水]まで各機数

敵軍の情報を詳細に知るには、諜報能力を上昇させ、維持させる必要がある。そのためには、能力値が一定になるように資金を投入しよう。能力値は時間の経過で低下するからだ。次の数値を見て、常に自軍の諜報能力を把握しておけるようにしよう。そうすれば、戦いが楽になるぞ。

#### <諜報予算投入のおきて>

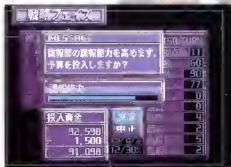
- ・1回の予算(1500)で上昇する値は(+35)
- ・能力値50未満、1ターンごとに(-5)の低下
- ・能力値50以上、1ターンごとに(-10)の低下
- ・能力値75以上、1ターンごとに(-15)の低下

常に敵の能力を把握できていれば、戦略の幅も広がるというものだが、諜報部の能力は、情報を見るだけではない。まだほかにも効果があるのだ。

そのひとつが、「敵開発プランの入手」だ。諜報能力の数値が高いと、敵軍が開発した兵器の開発プランを、一定の確率で入手することができる。特に後半になると、連邦軍のMSは強力なものが多く、公国軍にとって強力なMSはぜひ、手に入れておきたいところ。ましてや敵軍の兵器は、開発に通常の倍の時間がかかるので、早めに入手しておきたい。ただし、自軍の技術LV-2を超える兵器の入手はできないので、技術LVはこまめに上げておこう。

#### <テキコクカイハツの入手確率>

- ・能力値 [100] のとき (10%) の確率で入手
- ・能力値 [99~80] のとき (5%) の確率で入手



これが情報能力値(80)だ。この値を保てれば実用的な情報は得られる



運でしかないというなら、チャンスの機会がより多くなるようにするののひとつの選択技だろう



能力値次第でイベントが変化するときもある。このイベントも数値次第では変化するかもしれないぞ

## Secret information

# 情報を見る

「情報を見る」を選択すると、戦略フェイズ上で自軍・敵軍の情報を見ることができる。しかし、敵軍の情報を詳細に見るためには少なくとも諜報能力値を80以上にして、これを維持しよう。80以上の数値を維持していると、拠点での生産状況以外、全ての情報を得ることができる。ただし、索敵されていない敵部隊のデータを見ることはできない。



99以下の能力値だとこのように生産状況の情報は見られないのだ

戦況フェイズ	
自軍	250
生産量	100
自軍	12
自軍	48
自軍	46
自軍	43

ROCK BOMB	
自軍	---
自軍	---
自軍	---
自軍	---
自軍	---
自軍	---

## 部 隊

部隊の情報を見ることができる。また部隊選択を行うと、部隊を構成する兵器の種類や兵器のデータを表示する。そして、その部隊に部下を配属しているならば、その配属したキャラクターの能力も同時に表示される。

【耐久力】部隊および、そこに所属している兵器のダメージの値である。数値が0になると破壊される（→27ページ）。

【物資】部隊が所持する物資の量を表示する。「行動設定フェイズ」で「移動」「戦闘」「散布」「撊乱幕」「索敵」など、行うと物資は消費され、数値が0になると部隊の行動が著しく制限されることになる。

## 人 物

キャラクターの能力は、配属された兵器とスタックしている他の部隊に影響を与えるもので「攻撃実行フェイズ」（→27ページ）のときに活かされるものである。

【階級】スタックしている他の部隊に影響を与える位。伍長から大將まで12段階ある階級は、高いほど他の部隊への影響を強め、その戦闘力を高めることができる。また、戦功に応じて部下を昇進（→17ページ）させることもでき、佐官以上になれば指揮範囲（→28ページ）が生じて、その範囲内の味方に対して指揮効果を及ぼすことができる。ただ、キャラクターの指揮範囲が重複するときは階級の高い者が優先されるので、階級が高いわりには能力の低いキャラクターは、かえって他の部隊の足を引っ張ることにもなる。

【疲労度】<戦闘>や<感知>で増加する部隊の疲労度。疲労がたまるとう命中率や回避率が落ちる（→28ページ）。

【士気】部隊の士気。戦闘の勝敗や作戦の発動で増減する。士気が低いと疲労しやすくなり、キャラクターの指揮能力や部隊の攻撃力にも影響を与える（→28ページ）。

戦闘を続けていけば部隊は消耗し、疲弊していく。それをほおっておけば部隊は壊滅してしまう。消耗した分は、「重要拠点」「拠点」「戦略ライン」「本拠地」「防衛ポイント」「搭載」である程度回復できる（→26ページ）。常に補給を心がけるようにしよう。

【ランク】キャラクターの強さともいえるべき位。ランクには、D→C→B→A→Sと5段階あり、Sに近づくほど強い。ランクの横の数値は経験値をあらわし、戦闘をこなすことによってランクは上昇する（→17ページ）。

【魅力】カリスマ。そのキャラクターが指揮する部隊の士気を高め、戦闘力を強化する。

【指揮】統率力。そのキャラクターが指揮する部隊の命中率・回避率を高める効果がある。

【耐久】配属された兵器の耐久力を高める。

【格闘】配属された兵器が格闘戦を行うとき、格闘戦の命中率と攻撃回数を高める。

【射撃】配属された兵器で射撃を行うときの命中率、そして攻撃回数を高める。

【反応】配属された兵器の攻撃回避率を高めることができる。

## 兵器

現在、生産可能な兵器のデータが表示される。

〔センサー〕兵器の索敵能力を表示する。センサーの感度はDからSまで5段階あり、索敵範囲を提示するものだ。

〔耐久力〕兵器の耐久力の上限を示す。この数値に部隊の構成機数をかけた合計が部隊の耐久力となる。

〔運動性〕主に兵器の回避率を示す数値。また、わずかながら命中率にも影響する。

〔移動力〕1ターンで動ける距離。実際には、兵器の地形に対する特性や戦略ラインの有無でかなり変化する。

〔最大物資〕ひとつの兵器が所持できる物資の上限の数値。

〔戦闘消費〕戦闘を行うたびに消費される物資の量。保有物資の量がこの数値に満たない場合、「攻撃」どころか「反撃」もできない。

〔移動消費〕移動するたびに消費される物資の量。

保有物資の量がガス欠でこの数値に満たない場合（つまりガス欠のとき）、その兵器は1ターンに1ヘックスしか移動できなくなり、反撃の力もなくなる。

〔武装〕その兵器が装備している武器。その数は最大4つまで所持できる。数値は右から攻撃力、命中率、射撃をあらわす。

〔適性〕その兵器が行動可能な地形と、その地形に対する適性を文字の有無と明るさで表示する。明るい文字での表示ならば、その地形に対する適性が高く、行動に制限はかからない。また、薄い文字ならば適性が低く、行動に多少制限がわかる。文字が表示されなければ適性がまったくなく、その行動能力は半減、もしくは、行動不可能ということになる。

〔搭載〕その兵器が搭載させて移動できる部隊の数。主に艦船などに表示される。

## 拠点

各拠点のデータを見られる。重要拠点の場合はそのドックで生産されている兵器も見ることができる。

〔収入〕その拠点を制圧することによってターンごとに得られる資金の額。

〔生産量〕その拠点を制圧することによってターンごとに得られる資源の量。

〔防衛LV〕2から15まである。その拠点の強さをあらわす数値。重要拠点になればその数値は高く、かなりの強さを誇る。

〔砲台数〕拠点を防御する際、自動的に支援砲撃を行う砲台の数。

〔防御効果(%)〕その拠点が発揮する防衛力。数値が高いほど、その拠点にいる部隊は敵の攻撃を防ぎやすくなる。

〔部隊数〕重要拠点到駐留している部隊の数。

〔ドックデータ〕重要拠点で生産している兵器の名と、その兵器が何ターンで完成するかを表示する。また、ひとつの重要拠点で生産できるのは、最大8部隊までである。

## 拠点防衛のイロハ?

激戦の末、制王に成功した重要拠点は、制王してそれで用がなくなるというわけではない。その拠点は自軍の重要な資金および資源の源である。いわば、自国の生命線となるのである。それほど重要な場所なのであるから、敵軍としても奪われたまま、そのまま放置しておくとはかきらない。改めて拠点の奪回に乗り出してくることもある。その際、攻め込まれた重要拠点到ひとつの部隊も駐留していなければ、抵抗もできないまま、大事な拠点のひとつを敵にただで差し出してしまう結果となってしまう。ましてや、兵器を生産している最中だったら目もあてられない状況だ。だからこそ常に敵が動くかもしれないことを頭に入れておこう。でないと突然、敵軍がHLVで拠点の目前に現れて、慌てることになってしまう。

それでも敵が目前に現れたら、慌てずに1ターンで生産できる兵器を作ろう。敵はすぐに進入してはこないだろうから。

## Information

会話イベント集 ギレン+テラース

〈テラース〉ギレン閣下と 共に戦えるとは…我が力 お役立て下さい!

〈ギレン〉テラースよー 貴公の忠誠は承知している ジオンの栄光のため 共に戦おう!



資金を投入し、技術蓄積度を上昇させ、技術LVが上がることによって新兵器の開発を行えるようにする。投入する資金は、1ターンに1回、3段階から選択。投入金額と技術LVの上昇率は、小・中・大それぞれの投入金額から次のように決定される。

＜各技術レベルの上昇率＞

- ・[小] 150×現在の技術LV=15%上昇
- ・[中] 300×現在の技術LV=25%上昇
- ・[大] 600×現在の技術LV=33%上昇

技術LVには3種の技術レベルが存在するが、その中でも「基礎技術LV」には特殊な効果があり、基礎技術LVの上昇に伴い兵器の生産コストが低下するのだ。兵器のコストは、1LVごとに3%低くなり、最大48%まで低くなる。また、技術LVは最大で16まで上昇するが、兵器の開発に必要なLVは16とはかぎらないので、必ずしも技術LVを最大にする必要はない。今の自分に必要な技術レベルがどれくらいか見極めることも戦略のひとつ。自分なりの投資プランを立てるようにしよう。



必要なレベルまで一度に投資したほうが良いだろう



LV1のときのザクを作るときに金額、かなり高いように感じるのだが気のせいかな



そしてLV16のときはザクにふさわしい安さだ。でも、もう作っても仕方ないような気がする

# 開発

## STRATEGY PHASE

開発プランが提案されると、画面には開発実行可能な開発プランが表示され、開発前の兵器には「NEW」と表示される。また、そのターンに提案されたプランおよび開発が終了し、「END」と表示されているものには頭に\*が提示される。そして、予算が投入されたものには「あと何ターン」と表示されるようになる。さらに、開発予算投入後には「追加予算投入」をすることで、さらに開発期間を半分にすることができる。ただ、開発期間の短縮は、追加予算を投入したときの開発期間を1/2にするものなので、場合によっては一度に倍の予算を投入したほうがよいこともある。

開発プランの提案には通常、技術LVを上げていけばレベルに応じて新兵器の開発プランが提案されていく。しかし、そのほかにも関連する兵器の開発が終了したときや特定のイベントによって提案されることもある。また課報能力が高ければ低い確率ではあるが、課報部が徹の開発プランを入手してすることもできる。



イベントによる兵器開発はこんな感じになる



開発予算を二度投入するくらいなら最初から投入しよう

## Development

会話イベント集 シーマ+ガトー

（シーマ）これから 私が案にさせてあげよう せいぜい 自分の機体でも磨いておくんだね  
（ガトー）志を持たぬものの助けなど借りぬ 腐敗した 連邦の軍勢など物の数ではない！



部下たちは戦闘を経験することで、自動的にランクアップして強くなっていくものだが、重要拠点上に駐留している部下には「人事」を行うことによってその能力をさらに引き出してやる事ができる。部下の力は次の4つのコマンドによって発揮させることができる。

〔配属〕「ミハイゾク」の部下を重要拠点に駐留中の部隊に配属する。パイロットは必ずひとつの兵器に搭乗するので、兵器数が複数の部隊は1機と複数機の部隊に分割されることになる。そのため能力が激減してしまう部隊ができてしまうが、パイロットの能力が兵器の性能を強化するのでなんとか釣り合いがとれる。しかし、効果のない組み合わせもあるので配属する部隊には注意が必要だ。

また、兵器の中には特定のパイロットのために作られた専用機がある。これらの機体は、非常に高い性能を有しているが、その性能を完全に引き出すためには、特定のパイロットを乗せたほうがいいだろう。

パイロットの配属によって兵器の能力は次のように強化される。

兵器の耐久力+パイロットの耐久×4

兵器の格闘武器命中+パイロットの格闘×4

兵器の射撃武器命中+パイロットの射撃×4

兵器の攻撃回避率+パイロットの反応×2

+NT能力×5

兵器の格闘攻撃回数+パイロットの格闘÷5

+NT能力÷2

兵器の射撃攻撃回数+パイロットの射撃÷5

+NT能力÷2

〔解任〕部隊に配属中の部下を解任し「ミハイゾク」に戻すことによって、転属させることができる。しかし、一度解任すると同じターン内には配属し直すことはできない。

〔昇格〕戦闘によって経験値をため、ランクを上げてきた部下を昇格させることができる。

昇格に必要な条件は、「功績値」を上げること、その階級に設定された定員を超えていないことである。「功績値」とは、階級ごとに設定されている数値で、これにキャラクター

のランクに設定されている数値(D=0からS=4というように5段階ある)を足すことによって、昇格に必要な「功績値」を求めることができる。また、ランクが5段階しか上昇しないこと、開戦時の階級より下の階級には下げられないこともあって、だれもが大将まで昇格できるわけではない。

昇格に必要な功績値と定員は次のとおりだ

〈必要功績値〉

伍長=1 少尉=4 少佐=7 少将=12

軍曹=2 中尉=5 中佐=8 中將=14

曹長=3 大尉=6 大佐=10 大将=16

〈階級定員〉

将官(少将~大将) 9名

佐官(少佐~大佐) 14名

尉官(少尉~大尉) 20名

それ以下 制限なし

〔降格〕階級の定員がいっぱいになるときに、ほかの部下を降格して空きを作ることができる。しかし最初の階級より下げることはできない。

## エースまで、あと何機?

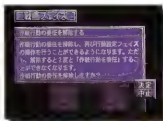
ジオン公国軍のひよっこ軍人ことバーナード=ワイズマン伍長はうだつのあがらない新米パイロット。彼は作戦中のミスで、あわや激戦だった中のソロモン送りかと思われたが、なんと特務部隊に編入されてしまったのだ。そこで彼は支援すら得られないムチャな作戦で結局は宇宙のチリになってしまう。でも、ちょっと待てよ。彼は、本当に弱いのか? 答えはノーだ。彼とて成長したいでは「あと1機乗とせばエース…」というくらいの強さになれるはずだ。要は経験が大事ってことデス。



バーニーのように成長度の高いキャラクターは、育てていけばエースの名に恥じないパイロットに成長していく。いずれは、シャアやアムロと肩を並べることで可能?

## 作戦行動の委任

このコマンドを選ぶと「ストラテジーモード」のON/OFFを行うことができる。「ストラテジーモード」とは、行動設定フェイズで自軍の操作をCPUに任せ、このモードをONにすればプレイヤーは部隊を指揮することもなく、ただ戦略フェイズにのみ専念することができる。そして、その視点はまるで軍の指揮官のごとく、戦場の状況をつかむことがむずかしくなる。なぜならば、自軍の行動まで敵軍の行動設定フェイズのように、その行動をうかがい知ることができないからだ。このモードを使用するときは、必ず戦略フェイズ上で自軍の行動がどのように動いて、何をしようとしているのかを確認するようにしておこう。さもないと、いつの間にかどこかで敗北しているかもしれないぞ。



モードのON/OFFは一度しかできないが使い方はいいでもある



CPUの戦いは散発的で、スタックもせず戦う姿はあまりにも頼りない

## その他

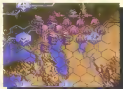
特殊コマンドは、主に部下より提案された「攻撃作戦」「開発計画」「特殊計画」を実行させるためのものである。「ストラテジーモード」を使うことはまずないだろう。

ゲームスタート時に、公国軍では「第一時降下作戦」が、連邦軍なら「V作戦」が提案される。ここに提示された作戦や計画を選択すると、確認のメッセージのあとにその作戦で実行することやその効果の説明がされる。内容を確認して実行するべきかどうかを決める。作戦によっては、実行することによって自動的に戦略フェイズが終了するものがある。何もしないうちに終了してしまわないように注意が必要だ。また、「攻撃作戦」の実行には大抵、資金がかかる。そして、「攻撃作戦」を発動していないと敵の重要拠点に進入できない。ゆえに、調子に乗って資金を使い続けているといつまでも敵の重要拠点に攻め込むことができない。敵の重要拠点をとり囲んだまま何もできなくなる、などという事態にもなりかねない。結果として敵軍の本拠地までたどり着けず、停戦することもあり得るので、作戦を実行するタイミングには注意を払っておき、円滑に戦場が継続できるようにしよう。



重要拠点に進入されると兵器の生産が中断されるので、そのまは絶対注意しよう

## 攻略作戦発動への近くて遠い道



タイミングを見て士気の高揚をうまくつかえば戦闘は有利になるだろう

ゲームを始めるとすぐに攻略作戦が提案される。しかし、だからといってすぐに各作戦を発動すると、部隊の士気が30上昇するからといって進入するまでに時間がかかってしまい、せっかく士気が上昇するのに意味がなくなってしまう。

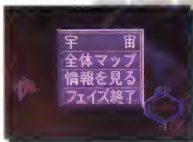
## Other

# 行動設定フェイズ

戦略目標は決まった。全軍に指令をとばせ。兵器を生産し、部隊を指揮して敵兵を粉砕せよ。部下を派遣して拠点を制圧し、敵軍を完膚なきまでにたたき潰せ。全軍を指揮して完全な勝利に導くのだ。行動設定フェイズは、そのための直接行動をとれる唯一の機会、有功に活用しよう。

## 基本的操作

部隊への指示で1ターンのあいだにできることは、「移動」「攻撃」「索敵」だけで、「搭載」などの行動はそれだけで終了してしまうので注意しよう。また、行動設定フェイズ中のボタン操作は使いこなせばかなり便利になる。Xボタンは、宇宙マップと地上マップを切り替えることができ、Yボタンは、ミノフスキーレーダーを表示することによってミノフスキー粒子の散布状況を視認することができる。そしてZボタンは、自軍の部隊表を開くことで、全ての部隊データを見ることができる。そのうえ部隊を選択すれば、その選択した部隊のいる地点まで画面が移動するので活用しよう。また、部隊データの表示中に部隊名の右に表示される文字は、「E」が移動の終了を、「A」がオート移動が設定されていることを、さらに「T」なら



AorCで、開くコマンド部隊表示がかなり便利なので活用しよう

部隊を輸送中であることと、輸送にかかる残りのターン数を右の数字で示している。

スタートボタンもしくはマップ上でAorCボタンで表示する4つのコマンドの「宇宙 地球」はXボタンと同じマップの切り替えを行い、「全体マップ」は地上が宇宙の勢力図を写しだす、これはLとRで切り替えられ、「情報を見る」は戦略フェイズと同じ情報を得ることができる。「フェイズ終了」は行動設定フェイズを終了し、攻撃実行フェイズに移行するためのものである。

## ZOC

ZOCとはZone of Control (以下ZOC) の略称で、部隊の持つ支配地域のことを指す言葉である。ZOCはふたつ以上の部隊のあいだに発生し、1ヘックスおきに部隊を配置していくことで敵部隊の進行を止めることができる。この性質を理解して上手に活用すれば、少数の部隊で戦線を構築することも不可能ではないだろう。

だが、実際のところスタックもしていない部隊でZOCを作りだすのは効果的とはいえない。なぜならば1部隊だけでは敵の攻撃に対して弱く、よほど強力な部隊でないかぎりムダに部隊を消費しかねないからだ。ZOCで敵の進行を止めるだけではダメなのだ、そこから反撃の手段を講じて敵部隊を壊滅させられるところまで突き詰めてこそ、ZOCは生きてくるといえるだろう。



このように展開させればZOCが発生して敵の進行を食い止められるのだ



これでは容易に拠点への攻撃を許してしまう ZOCを使うのはここだ!! (MSじゃないぞ)

## Action Establish

### 部隊

重要拠点に駐留している部隊を選択し、操作するコマンド。駐留部隊の一覧の中から部隊選択をしてその能力を見ることができる。また、それ以外にも兵器によっては「武装」を変えられる部隊もあり、使用目的に応じて自由に設定することが可能だ。そして部隊名の横に「T」があるものは、輸送で運ばれてくる途中なのだ。



「武装」をどう使っていくかがポイントだ。破壊力だけが全てじゃないぞ

### 生産

開発の終了した兵器を重要拠点で生産する。コマンドを選択すると生産画面に変わり、種類ごとに生産可能な兵器のリストが表示される。この兵器リストには兵器名と生産機数だけでなく、生産にかかる費用と使用する資源の量、そして生産にかかるターン数が表示される。この数値と兵器の能力値を調べてみれば、兵器ごとの性質が見えてくるだろう。そうすれば、状況や使用目的に合わせて生産すべき兵器というものが見えてくるはずだ。安くて高性能な兵器というのはあまりないが、安くても効果的な働きをする兵器はある。つまり、その兵器の優劣は価格や性能ではない。使い方を心得ているものが勝つということだ。



生産ターンがわずか1ターンという状況によっては非常にありがたいこともあるのだ

強力な兵器は資金も資源も並み以上に使ううえに待たされるターン数も長い

### 廃棄

重要拠点に駐留している部隊を「廃棄」することによって、部隊を生産したときに消費した資源を回収できる。また、マップ上のHLVを廃棄するときは資源の回収はできない。廃棄は資源を回収するだけではないので部隊数を調整するのに利用しよう。

### 打上

地球上の重要拠点のみで実行可能なコマンド。重要拠点に駐留する宇宙艦船もしくはHLVを宇宙に打ち上げることができる。輸送以外では部隊を直接宇宙に送る唯一の方法でもある。また、使い方次第では地上を移動するのよりも早く拠点を攻めることが可能だ。

### 輸送

重要拠点に駐留する部隊を他の重要拠点に自動的に移動させることができる。重要拠点間の移動なら輸送のほうが早いときもある。特に、地上と宇宙を行き来するには、地球軌道上を通らねばならないので、ムダな被害と時間を消耗してしまうのだ。

輸送には次のようにターンがかかる。

- ・地球→地球 宇宙→宇宙=2ターン
- ・地球→宇宙 宇宙→地球=3ターン



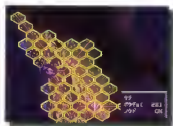
地上へ行くのにこんなところを通るくらいなら輸送したほうが早くて安全に戦力を移動させるののだ

## Strategy Instruct

会話イベント集 マ・クベVSキャス/バ

### 移動

部隊を移動させるためのコマンド。移動力は兵器の基本移動力に地形特性の制限がかかるが、戦略ライン上では約2倍の移動力を発揮することができる。そして、部隊の移動後には攻撃と索敵を行うことも可能だ。また、それだけではなく条件によっては以降のコマンドも実行可能となる。



戦略ラインの効果も使い次第で大幅に変わってくる

### 突入

宇宙マップの移動先に「地球への降下ヘックス」を選択した場合、大気圏降下能力を持っているホワイトベース、ベガス、HLV、ザンジバルとコムサイ、ガンダムならば「突入」が可能になる。部隊は、突入した降下ヘックスに応じて地球マップ上の6カ所に降下できる。地上を移動するために地球軌道上を利用するというのも有効な手段だ。その威力は絶大だ。

地球軌道上は敵戦区、ここを押さえれば突然、後背を突かれたりしなくて済むぞ



### 制圧

敵軍の拠点上にいる部隊は、その拠点を制圧し自軍のものにできる。ただし、制圧を実行できるのはMSと車両（地上マップのみ）、輸送艦を除く艦船（宇宙マップのみ）だけである。また、スタックしている部隊は移動のあとにコマンドは出現しないが、これをひとつの部隊単位で選択すればコマンドが出現して、拠点の制圧が可能になる。

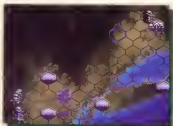
### 駐留

移動先が自軍の重要拠点の周囲6ヘックスの場合、その部隊は重要拠点に「駐留」することができる。「駐留」した部隊は補給を受けることができ、また局地戦に参加することもできる。敵軍に攻められているときでもいつでも増援を送ることができるのだ。

### 搭載

移動先に搭載能力を持つ艦船等の兵器があれば、その部隊を「搭載」することができる。「搭載」した部隊はその艦船とともに移動できるうえに、物資の補給、耐久力の回復、疲労の回復ができるのだ。ただし、「搭載」している艦船が移動すると発進できなくなる。

### デニム曹長の進入運試し、ちょっといい話



進入地点が1ヘックス違うだけでこの違い。自分は何をしたてありますか！

あれはニューヨーク攻略作戦のときでありました。また吐く息が寒い、肌寒い朝にニューヨークの北方から侵攻を開始したのであります。自分たちの小隊は拠点進入一番乗りをばしたのでありますが、名乗りを挙げようにも敵本拠地ははるかかなた。自分たちが、地道に歩いていくと、眼前に進入した部隊が先に本拠地を制圧したあとでありましたデス!!

## 攻撃

部隊に「攻撃」の指示を出すためのコマンド。「攻撃」を指示すると攻撃可能な敵部隊が黄色の枠で表示されるので、目標を決定しよう。スタックした部隊は全て同じ目標を狙うが、ひとつの目標に対して攻撃できるのは6スタックの部隊だけで、それ以上の部隊は攻撃できない。



たとえ6スタック分の十字砲火を浴びせてもメイン攻撃が食いつく効果はない

## 破壊は栄光への一步

私はエギーユ・デラーズ。ザビ家親衛隊隊長を勤める私にとって、この程度のゲームを攻略できずにギレン総帥の御役に立てようか。ここでは、私が特別に戦略の何たるかを指南してしんぜよう。

そもそも、戦略は攻防一致が基本であり、攻撃するにあたり、防御も考えておけば、多少、予定外のことが起きても、まあ、敗れることはない。このゲームでも同じこと。敵を攻撃する際は、敵思考フェイズや敵の反撃を考えた攻撃方法をしていないと、思わぬところで足元をすくわれることになるぞ。

さて、憎き地球連邦軍を始末するために考えられることとして、まず最初に挙げられることは一度の攻撃で敵を完全に破壊するということである。

これは、反撃をさせないということと自由に動ける敵ユニットを減らし、戦力の分散を避けるということに利点がある。そして、体力を温存できる戦術の理想形は“多対一”が基本になる。これは、敵を囲んで一斉射撃をすることで、一度に与える攻撃力を上昇させることができるうえに、敵はひとつの部隊にしか反撃できないので、こちらの損害も少なくなってくる。しかも、ひとつの部隊に攻撃できる数は6スタックの部隊までであるが、威力は絶大だ。

ところで、一斉射撃は確かに威力の高い攻撃ではあるが、注意すべきこともある。それは反撃だ。敵の部隊が反撃してくると、反撃を受けた部隊はメイン攻撃となり、直接戦闘することになる。これは一斉射撃のルールで、メイン攻撃のみが全力で攻撃できて他の部隊は支援攻撃

になり、1種類の武器だけを使って攻撃することになる。

敵の反撃に選んだ部隊の攻撃力以外は反映されず、またためにメイン攻撃が脆弱な場合、効果的な打撃を与えにくいのである。つまり、構成機数の数が少なくなっている部隊や旧式化してきている兵器などは、メイン攻撃にしないほうがよいのだ。

しかし、敵はそういった部隊を狙ってくるので、結局はメイン攻撃に据えることになってしまふ。ようするに、攻撃力を低下させるような部隊は最初から攻撃に参加させないほうがいいのだ。

一斉射撃にもあるとおり、攻撃時に注意したいことは反撃されないということ。ダメージを受けずに敵を葬ることが理想的なのである。そこから考えられる攻撃は、反撃されない攻撃をするということだ。つまり、長距離攻撃のことである。敵の射撃外から敵の耐久力を削り、破壊する。この単純な攻撃が非常に効果的なのである。

そのほかにも敵がこちらを攻撃できる武器を装備していないときや、保有物資が0になり進退まなざし立ち往生している敵を相手にしているときも、敵の反撃を受けずにすむ。

しかし、保有物資が0になったときにただの的に変わるのはいずも変わらない。補給と回復には常に気をくばり、有利な条件を維持しつつ、敵を不利な状況に追い込んで戦闘を継続していくのが、うまい殺り方だ。

## 索 敵

通常、敵部隊の姿は影で隠されておりその姿を認識するのは非常にむずかしい。これらの「未確認部隊」は近寄ってきて接触、つまり戦闘に突入するまでその姿を認識することはできないのである。認識していないと戦闘中の敵の姿まで影に包まれてしまい、その正体はようとして知れない。この状態では戦闘に突入しても射撃の命中率が低下するだけで効率が悪いので、そこで敵の情報を得るためにも「未確認部隊」に対して「索敵」を行うのだ。これで「索敵」に成功すると「UN KNOWN」としか表示されなかった「未確認部隊」の情報が確認できるようになり、影のような存在だった敵部隊とも対等に戦えることになる。しかし、「索敵」もミノフスキー粒子の影響を受けたり、戦闘後並みに物資を消費したりするので、なかなか思うようにはいかない。



索敵成功率(%)=90-ミノフスキー濃度で失敗すると射撃命中率-25%となるうえに、兵器の戦闘消費量×機数分の物資をよけいに消費する

## 防御効果、自分の身は守るモンじゃねえ、守ってもらうモノだ!

防御、攻撃を問わず部隊の行動に制限を加えるものにミノフスキー粒子がある。ミノフスキー粒子には強力な電波妨害能力があり、その効果は一切のレーダー兵器を使用不可能にするという、今までの兵器運用思想を一変させるものであった。そのため、ミノフスキー粒子散布下では攻撃が命中しづらくなった。効果的な攻撃ができなくなる代わりに防御効果が発生するようになったのである。

さて、防御においてのミノフスキー効果は射撃命中を低下させるわけだが、未着陸状態の射撃命中の低下と合わせるとその命中率は50%以下になることもあるのだ。ゆえに戦闘時はミノフスキー粒子の散布下で戦うようにすると、敵の攻撃に対して有利でいられる。

<ミノフスキー粒子散布下での特殊効果>

・射撃命中率の低下

射撃命中率=ミノフスキー濃度%

(50%以上の濃度は50%として計算)

・索敵の成功率

成功率(%)=90-ミノフスキー濃度

・未索敵部隊に対する修正

射撃命中率-25%

防御についてもうひとついえることは、地形効果である。地形もしくは拠点の持つ防御効果は地形の適性にかかわらず発生するものなので、その地形上ならば必ず防御力を高められる。これは、地形の防御効果だけでは散々たるものなのだが、ミノフスキー効果と組み合わせれば、敵の攻撃力を半減する。

防御は兵器の性能ではなく、その運用方法によって大きく変わってくるのである。



部隊にミノフスキー粒子を散布する兵器を加えておけば、どこでも、安定して防御効果を得ることができる

防御効果の組み合わせが思わぬ奇跡を生み、兵器に性能以上のことをさせる





## 部隊コマンド/特殊

### 散布

艦船などの大きな兵器になるとミノフスキー粒子を散布して「索敵」されにくくなり、射撃命中率を低下させることができる。また散布装置のサイズで散布範囲が変化する。

＜散布範囲＞

- ・Mサンプルソウチ・S：周囲1ヘックスに散布
- ・Mサンプルソウチ・L：周囲2ヘックスに散布

＜索敵視乱＞

- ・索敵成功率(%)=90-ミノフスキー濃度

＜射撃命中率＞

- ・射撃命中率=ミノフスキー粒子濃度  
(ただし濃度が50%以上のときは50%として計算される)  
ミノフスキー粒子は時間の経過に伴って薄れていく。

＜ミノフスキー粒子の稀薄化＞

- ・ミノフスキー濃度 [50%未満]=1ターンごとに濃度が-5
- ・ミノフスキー濃度 [50%以上]=1ターンごとに濃度が-10
- ・ミノフスキー濃度 [90%以上]=1ターンごとに濃度が-15



これがミノフスキーレーダーで見た戦闘濃度だ

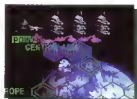


散布を行うと物資を戦闘消費×機数分消費することになる

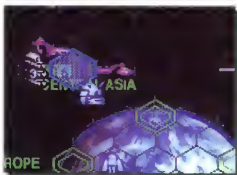
### 攪乱膜

兵器は攻撃力と防御力、このふたつのバランスで性能が語られるようなものだが、この両方がずば抜けている兵器も存在する。それがビッグ・ザムだ。特にビッグ・ザムに搭載されたフィールドの威力には目を見張るものがあるが、あの威力はビッグ・ザムだけのものではない、他の兵器でも同じような効果を得ることは可能なのである。それがビーム攪乱膜だ。とはいえ、どの機体もが無制限に使用可能というわけではない。これを使える兵器は2種類、それは連邦軍のバブリクと公国軍のジッコ。このふたつの兵器のみがビーム攪乱膜を使え、しかも他の部隊にその効果を及ぼすことまでできるのである。使いこなせば非常に効果的な兵器といえよう。

非常に有効なビーム攪乱膜ではあるが、その全てが万能というわけにいかないのは、仕方ないことだろう。ビーム攪乱膜は、それを形成しているヘックスを介してのビーム兵器の使用を不可能にするものだから当然、自軍のビーム兵器をも無効化にしてしまうのである。そして、せっかく形成したビーム攪乱膜もたった1ターンで消滅してしまうのだ。さらに、バブリクとジッコはその特殊能力の代わりに耐久力に乏しく、常に敵軍の矢面に立たなくてはならない位置にいたので狙われやすい。



攪乱膜は、常に自分の身を守るように配置したほうがいい



味方の部隊だけに配置するようになっていると自分のみが危険にさらされる。ちゃんと敵はそこを狙ってくるぞ

## Unit Command

会話イベント集 ガイア+オルテガ+マッシュで戦闘

(ガイア) オルテガ! マッシュ! ジェットストリーム・アタックをかけるぞ!



## 感知

NT能力者にのみ可能な行動で、効果としては「索敵」と同じなのだが、こちらは必ず成功する。その代わりというわけではないのだが敵を感知すると疲労度が10も増加するのだ。NTも楽ではないらしい。

## 分離

ひとつの兵器がまったく性格の異なる兵器へと変化する。それが「分離」だ。これは、マゼラアタックとムサイにのみ可能な行動で、それぞれ特殊な兵器へと変化をとげる。マゼラアタックはマゼラトップとマゼラベースに姿を変えて空と地上から敵を攻撃する。そしてムサイからはコムサイが分離し、1部隊を腹に抱えて地球に降下できる。地球降下作戦では多くの部隊を地上に降ろしたいので、そのためにはコムサイも使って、ひとつでも多くの部隊を地上に送り込もう。

## 変形

状況に応じて兵器の戦闘形態を変更できるのが「変形」。「変形」は、ドダイYS ザク、ドダイYS グフ、Gファイター/ガンダム、Gアーマーが持つ能力で、これらのユニットはふたつの特性を合わせ持っている。たとえば、ドダイYS ザクなら普段は飛行ユニットとしてドダイの機動力を活かしながら移動できる。しかし「変形」を行えば、地上用ユニットとしてザクの能力を活かした戦い方が可能になるというわけである。

## 発進

「搭載」は足の遅い部隊から物資のつきかけた部隊まで色々頼りになるコマンドだが、いつまでも他の部隊の腹の中に収まっているわけにはいかない。そんなときに必要になるのが「発進」のコマンドである。ただし、搭載している部隊が移動したあとは「発進」できないので注意しなければならない。

## 武装

基本的に、「武装」といったら重要拠点上で行う武器の交換をいうのだが、なかには戦場のド真ん中で手持ちの武器を変えることのできるユニットもいる。それが陸戦型ガンダムである。

中距離と近距離の攻撃を状況と趣味で使い分けていけるのが趣味なのだ



見た目は普通の地上ユニットだが、変形すれば空を移動でき、攻撃力は落ちてしまう

## オート

画面上に表示できる部隊は150部隊。それだけ多くの部隊数が動くのを常に覚えておくことはむずかしい。そんなときは「オート」をONにしよう。移動だけが数ターンかかるようなCPU任せにしてもいいかもしれない。ただし、目的地に部隊が到着しても何も知らされないで、そのまま忘れてしまわないように気をつけよう。気がついたら敵に撃破されていたということにもなりかねないのだ。

## 能力

いつでもどこでも部隊の能力は確認できる。基本的に「情報」の見方は戦略フェイズと同じで、これはどのフェイズでも変わらないため問題は無いはずだ。

# 戦略ライン

ACTION ESTABLISH PHASE

「戦略ライン」は基本的に物資の補給を受けられるところで、部隊の移動能力を高めたりするものだが、実際はそれ以上に大きな意味を持っている。「戦略ライン」はライン上に敵のいない状態でラインの両端にある拠点を制圧することによって制圧できるが、それ以外にも、ライン上に自軍の部隊が存在し、片端の拠点を制圧していればライン上の部隊は補給を受けられる。

こうしてで上がる戦略ラインは分断されないかぎり、自軍の補給を潤滑してくれる。そしてこれは逆のことをいえば、戦略ラインを占領していけば敵軍の補給を断てるということだ。特に拠点、重要拠点をから伸びる戦略ラインを全て分断すれば敵の補給による回復は完全に半減する。つまり拠点上の敵は戦略ラインを完全に断ってから攻めれば、少しは拠点攻略も楽になるだろう。

これは連判軍が重要拠点を孤立させないようにしているところ。その効果は疑問



戦略ライン上なら移動力は約2倍といったところだが、ナイよりマシな程度



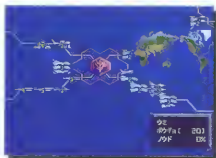
## 回復

戦いを続けていくと、部隊は消耗してくるので使い潰すつもりでもないかぎり回復させる必要がでてくる。回復できる場所というのは戦略ライン、拠点、重要拠点であり、それに本拠地や防衛ポイントといった場所である。また艦船等による搭載でも消耗した耐久力、物資、疲労などが、それぞれのレベルに応じて回復していく。そして、重要拠点においては、部隊内の消滅した分の兵器数も回復させることができる。もっともそれにはそれ相応の資金と物資を消費することになるのだが。

戦いに傷ついた部隊の回復は何よりも早く重要拠点上に駐留させるのが確実だが、普段は各拠点上で回復させることのほうが多くなるだろう。ただ、拠点上で回復させるのにひとつ気をつけておきたいのが、拠点上での孤立化である。戦略ラインと拠点は常に自軍の拠点とつながりがあることで、初めてその機能を100パーセント発揮する。もし、自軍の戦略ライン上に敵軍の部隊がいると、拠点の回復能力は半減してしまう。部隊を回復させるためには敵に拠点を分断されないことが大切だ。

〈部隊の回復率〉

	物資	耐久	疲労
重要拠点	100%	50%	-20
拠点	50%	25%	-10
搭載	30%	15%	-5
ライン	10%	0%	-0
本拠地	50%	25%	-10
防衛ポイント	20%	10%	-5



このように分断されるのが危険なのだ。被害がおよぶまえに障害物は全力で排除、殲滅せよ

Recovery

# 攻撃実行フェイズ

戦場全体を見わたして考えた戦略。そこから編み出される自分なりの戦術。その自分なりに作り出された戦場の結果と行く末を知ることができる。攻撃実行フェイズは、そんな自分の選択した戦闘が本当に正しかったのかどうか、その答えのひとつをここで明らかにしてくれるのだ。

攻撃実行フェイズでは部隊の操作を行うことはできない。行動設定フェイズで定められた設定に従って戦闘が自動で行われるのみである。このとき、戦闘に参加している部隊は耐久力の総数が画面上に表示され、どの程度のダメージを受けたのかひと目でわかるようになっている。耐久力が0になると部隊は破壊され、配属されていたキャラクターは負傷し、数ターンのあいだ、戦闘に参加できなくなってしまうのだ。

敵軍の攻撃実行フェイズでは、敵の攻撃に対して反撃または防御を選択することができる。反撃を選択することで敵の攻撃に対して攻撃でこたえることができる。そして、防御を選択すれば、敵の攻撃に対する回避力が高くなるのだが、これは状況によって多少変化して、シールドを装備している兵器は攻撃防御率が上昇し、シールドを装備していなければ攻撃回避率が上昇するようになっていく。

## 戦闘の流れ

戦闘の流れは、まず、射撃武器による攻撃から始まり、格闘武器を持っている兵器ならば続けて格闘戦を行う。また、スタックしている部隊の場合、構成機数にかかわらず最前列の部隊だけが格闘戦を行うことができる。

そして、戦闘に突入すると結果は次の順序で状況を計算して求められる。

1. キャラクターによる影響
  - ・パイロット修正
  - ・指揮効果修正 1（スタック）
  - ・指揮効果修正 2（指揮範囲）
2. 地形の状態による影響
  - ・地形防御効果 拠点防御効果
  - ・兵器の地形適性による修正
  - ・ミノフスキー粒子の濃度による修正
3. 部隊の状態による修正
  - ・「防御」コマンド修正
  - ・疲労度の蓄積による修正
  - ・索敵状態による修正
4. 射撃戦闘の結果
  - ・使用武器 / 使用武器数の選択
  - ・攻撃目標の選択
  - ・戦闘計算
5. 格闘戦闘の結果
  - ・使用武器 / 使用武器数の選択
  - ・攻撃目標の選択
  - ・戦闘計算
  - ・ダメージ処理
6. 戦闘後の状態変化
  - ・経験値の獲得
  - ・士気の変動
  - ・疲労の蓄積



反撃は同時に行われるので部隊が傷ついていても十分な意趣返しも行えずに破壊されるだけである

このような流れで計算された戦闘の結果で表示される。

## Battle Flow

## ①キャラクターによる影響

パイロットが配属されている部隊は、兵器の能力にパイロットの能力がつけ加えられる。この兵器の能力を上昇させると、指揮能力によって他の部隊の能力を強化するとところが、キャラクターが戦闘に与える影響で、この数値が戦闘における基本値になるのだ。

### 〈パイロット修正〉

兵器の耐久力+パイロットの耐久×4  
 兵器の格闘武器命中+パイロットの格闘×4  
 兵器の射撃武器命中+パイロットの射撃×4  
 兵器の攻撃回避率+パイロットの反応×2  
 +NT能力×5  
 兵器の格闘攻撃回数+パイロットの格闘÷5  
 +NT能力÷2  
 兵器の射撃攻撃回数+パイロットの射撃÷5  
 +NT能力÷2

キャラクターが配属されている部隊と同じスタック内に存在している部隊には、指揮効果によって強化される。

### 〈スタック内の指揮効果修正〉

1. 少尉未満のキャラクターの指揮効果
    - ・部隊の士気+魅力×1
    - ・兵器の攻撃命中+指揮×1
    - ・兵器の攻撃回避率+指揮×0.5
  2. 少尉以上のキャラクターの指揮効果
    - ・部隊の士気+魅力×2
    - ・部隊の攻撃命中+指揮×2
    - ・部隊の攻撃回避率+指揮×1
- 配属しているキャラクターの階級が高いと、周りに指揮範囲が発生して部隊を強化する。

### 〈指揮範囲による指揮効果修正〉

- ・部隊の士気+魅力×1
- ・部隊の攻撃命中+指揮×1

## NO! MORE 指揮官

激戦の中をぐぐり抜けてきたジオンの勇兵、驚異のMS群を操るパイロットたち、彼らを統率し指揮するのは歴戦の優秀な士官たち。指揮官はたとえ小なりといえどもその手腕は、小隊単位から艦隊単位まで幅広く影響を与えるものだ。それは、侮っていないものではないのだよ。もちろん、これはジオンにかぎった話ではない、連邦の士官とて侮れるものではないさ。何ならその才能の一部を教えて差し上げよう。

まず、指揮能力を持つ指揮官の中でも、特に佐官以上の者はどうだ。統率能力に優れ、部隊の底力を引き上げる。その優れた指揮能力は直下の部隊を乗り越し、他の部隊にまで及ぶ。

その広さは次に記すとおりである。



これぞ最強最悪の指揮範囲、私の指揮のもと全ての敵が灰塵に帰すのだよ

### 〈指揮官の指揮効果範囲〉

- ・少佐：周囲1ヘックスに指揮効果範囲
- ・中佐：周囲2ヘックスに指揮効果範囲
- ・大佐：周囲3ヘックスに指揮効果範囲
- ・少将：周囲4ヘックスに指揮効果範囲
- ・中将：周囲5ヘックスに指揮効果範囲
- ・大将：周囲6ヘックスに指揮効果範囲

指揮官は、これだけの範囲にいる味方を指揮して戦えるのだ。そして、勝ち続ければ経験を活かしてより強く、より広い範囲で味方を指揮して戦えるようになる。その強さをランクでたとえると次のようになる。

ランク：	S	A	B	C	D
経験値：	999	600	300	100	0



指揮範囲は階級の高い者が強いのだ。私のほうが優れているのに、といってもムダなのだよ

## ②地形の状態による影響

戦闘中、部隊はそこに立つ地形によって地形の持つ防御効果を得ることができる。また、部隊のいるところが拠点上ならば拠点の持つ防御効果を得ることで、部隊は自分の防御力を高められるのだ。

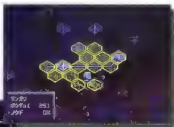
〈地形防御効果 拠点防御効果〉

- ・通常地形：敵の攻撃命中率-地形防御効果%
  - ・拠点上：敵の攻撃命中率-拠点防御効果%
- 部隊には適性のない地形というものがあり、もし、攻撃の目標となる地形に適性がないと命中率に著しい制限がかかるのだ。

〈兵器の地形適性による修正〉

1. 敵が苦手な地形にいるときの攻撃
  - ・地形特性-無：攻撃命中率 (-40%)
  - ・地形特性-中：攻撃命中率 (-20%)
  - ・地形特性-有：ペナルティなし
2. 自分が苦手な地形にいるときの回避
  - ・地形特性-無：攻撃回避率 (-40%)

得意な地形を選んで戦うのは必然だよ、でもいつでも選べるわけじゃないんだよね



苦手な地形がほとんどない兵器なら、いろいろな戦いを繰り広げられるのだ。開発はしっかり進めておくことにしよう

・地形特性-中：攻撃回避率 (-20%)

・地形特性-有：ペナルティなし

攻撃先の地点のミノフスキー粒子濃度が濃いと、濃度に合わせて射撃命中率が低下する。  
〈ミノフスキー粒子の濃度による修正〉

- ・射撃命中率-ミノフスキー粒子濃度%
- ※50%以上の濃度でも50%として計算する

## ①部隊の状態による修正

敵からの攻撃に対して「反撃」するのではなく、「防御」を選択した場合、防御確率、もしくは回避確率に部隊の状況を反映する。それによって部隊が受けるダメージを軽減、または回避できるのである。

〈「防御」コマンドの修正〉

1. シールドの装備あり：攻撃防御率(+30)
  2. シールドの装備なし：攻撃回避率(+30)
- 部隊の攻撃命中率と攻撃回避率を決める際、かわってくるものに疲労度の蓄積がある。

〈疲労度の蓄積による修正〉

- ・攻撃命中率- (疲労度÷2) %
- ・攻撃回避率- (疲労度÷2) %

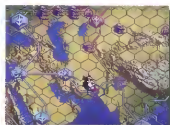
影に隠されている敵部隊を索敵するのは、敵の能力を知るためだけに行っているわけではない。攻撃目標の敵部隊が未索敵状態だと、自軍の部隊が攻撃するとき命中率が下がってしまう、それを防ぐためなのである。

〈索敵状態による修正〉

- ・未索敵の敵への攻撃：射撃命中率-25%



シールドを装備していればとても強い、シールドは「防御」選択時以外にも使ってくれるぞ



この状態では攻撃するだけムダである。まずは索敵をして、その集団を暴くのだ

## Amendment

## ④射撃戦闘の結果

武器を複数持っている兵器は、条件を満たせば1回の戦闘で最大3種類の武器を使うことができる。ただし、支援攻撃はひとつの武器のみ使うことができるだけである。

〈使用武器の選択と攻撃回数の設定〉

### 1. 使用武器の選択

- ・1つ目の武器、選択の確率  
：100%の確率で使用
- ・2つ目の武器、選択の確率  
： $(\text{士気} \div 3) + (\text{射撃} \times 3) + 25\%$
- ・3つ目の武器、選択の確率  
： $(\text{士気} \div 3) + (\text{射撃} \times 3) \%$

### 2. 攻撃回数を設定

- ・1つ目の武器にのみ、キャラクターの能力に応じた攻撃回数を加算する。
- ・攻撃回数は、武器ごとに決められた限界回数までしか使えない。



物資の戦闘消費量は変わらないのだ、手持ちの武器はすべて使い切りたい

①～③で計算したデータを次の項目に加えて、修正値の増減を反映させることによって戦闘結果を求めよう。

〈戦闘結果〉

### 1. 戦闘データの修正 (①～③の結果をそれぞれに反映)

- ・射撃命中率＝武器の命中率に修正値
- ・回避率＝(防御側兵器の運動性－攻撃側兵器の運動性÷2)に修正値
- ・防御率＝シールド装備のときのみ(・20)に修正値

### 2. 攻撃命中判定とダメージ

- ・ダメージ＝命中した攻撃回数×武器の攻撃力

## ⑤格闘戦闘の結果

格闘戦は射撃戦のあとに、最大2種類の武器を用いて戦う。そして、士気とスキルが戦闘に影響を与えるところは射撃戦と変わらない。

〈使用武器の選択と攻撃回数設定〉

### 1. 使用武器の選択

- ・1つ目の武器、選択の確率  
：100%の確率で使用
- ・2つ目の武器、選択の確率  
： $(\text{士気} \div 3) + (\text{格闘} \times 3) + 25\%$



ここまで攻撃回数を増やすには部隊の士気や、パイロットの能力を高めなければならない

### 2. 攻撃回数を設定

- ：1つ目の武器にのみ、パイロットの能力に応じて攻撃回数を加算する。また、攻撃回数は、武器ごとに決められた回数までしか使えない。

〈攻撃目標の選択〉

射撃戦で生き残った敵に対して、前の列から順に攻撃目標として設定される。

〈戦闘結果〉

①～③のデータで修正して次の項目に加えて戦闘結果を求める。しかし、射撃と異なりミノフスキー濃度と未素敵状態の影響は受けなくなる。

### 1. 戦闘データの結果 (①～③の結果を反映)

- ・格闘命中率＝武器の命中率に修正値
- ・回避率＝(防御側の運動性－攻撃側の運動性÷2)に修正値
- ・防御率＝シールド装備のときのみ(・20)に修正値

### 2. 攻撃命中判定とダメージ

- ・ダメージ＝命中した攻撃回数×武器の攻撃力

## ⑥戦闘後の状態変化

戦闘終了後、配属されているキャラクターには、敵と戦った分だけの経験値が入り、これが累積すると、キャラクターのランクが上がる。また、キャラクターも含め部隊には士気の増減があり、戦闘の結果によって変化する。また、士気の高さも影響するか疲労は常に蓄積されていく。

### 〈経験値の獲得〉

#### 1. 戦闘による経験値の獲得

戦闘を行うだけで経験値の獲得は可能

- ・メイン攻撃：経験値（+10）
- ・支援攻撃：経験値（+5）

#### 2. 敵撃破による経験値の獲得

経験値は、戦闘によって敵を撃破することで、より多く獲得できる。特に階級やランクの高い敵を倒したときは経験値を多く得ることができる。

- ・経験値＝（敵の階級ポイント×2）  
＋（敵のランク×4）

### 〈士気の変動〉

士気は、戦闘に参加した部隊だけではなく、勝敗によって全軍の部隊でも変動を受ける。

#### 1. 戦闘に参加することによって部隊の士気に変化する

- ・攻撃したとき：士気（+2）
- ・反撃したとき：士気（+1）
- ・敵を撃破したとき：士気（+5）

#### 2. 戦闘の勝敗によって全軍の士気に変化する

- ・自軍部隊が敵部隊を撃破：全軍の士気（+1）
- ・敵部隊が自軍部隊を撃破：全軍の士気（-1）
- ・局地戦闘で自軍部隊が敵部隊を撃破：局地戦参加部隊の士気（+3）
- ・局地戦闘で敵部隊が自軍部隊を撃破：局地戦参加部隊の士気（-3）

### 〈疲労の蓄積〉

戦闘を続けていくと、部隊は疲労する。疲労すると部隊の能力は低下するが士気の高い部隊は疲労しにくくなる。

- ・攻撃側部隊：疲労＝ $5 + 5 \times (150 - \text{士気})\%$
- ・支援部隊：疲労＝ $2 + 5 \times (150 - \text{士気})\%$
- ・防御側部隊：疲労＝ $3 + 5 \times (150 - \text{士気})\% + \text{攻撃部隊数} \times 2$

## 局地戦

行動設定フェイズで重要拠点に進入した部隊がいる場合、敵の攻撃実行フェイズの終了後に局地戦に突入する。局地戦が発生するとマップが重要拠点マップに切り替わり、敵防衛隊との戦闘へと突入していく。

局地戦の流れとしては行動設定フェイズと攻撃実行フェイズを自軍と敵軍で交互に繰り返すことによって進行していく。これが5セット行われても重要拠点が「制圧」できなければ、局地戦は一時戦闘を中止して戦略フェイズに戻り、局地戦は次のターンに持ちこされる。「制圧」をするには局地戦マップの敵本拠地を制圧するか、敵本拠地を制圧できるユニットがいる状態で敵部隊を全滅するとその重要拠点の制圧を行える。スタートボタンは、重要拠点の全体マップと情報が見られる。そして、フェイズ終了の3つのコマンドを選択できるが、基本的な使い方は行動設定フェイズのコマンド選択と同じである。活用していくといいだろう。

## Locality Battle



ヤバくなったらとっとと逃げよう。脱出はスラックごとにできないので1部隊ずつ逃げる

局地戦が発生しているあいだ、その重要拠点での兵器の生産は中断され、自軍の拠点に攻め込まれて敗北すると生産中の兵器は敵軍に接収されてしまうこともあるので、気をつけよう。部隊を輸送中に、輸送先の重要拠点が局地戦に突入すると、その部隊は自軍の最重要拠点に輸送先を切り替えるので手間が増えるぞ。



# ガンダム ギレンの野望の裏側

## 連邦軍、公国軍のヒミツを公開 条件を満たすと…

### ◆地球連邦軍

地球連邦軍をプレイしている人は、次の条件を満たしてほしい。まず、各技術レベルが15以上であること。そしてガンダムアレックスの開発が終了していること。最後にグラナダの制圧が完了していること。特に最後の条件は忘れがちなので、確認しておこう。

以上の条件を満たしていると、ガンダム試作1号機-Fb、ガンダムフルバーニアン生産プランが提案される。連邦でプレイしているなら一度は開発してみたい。

### ◆ジオン公国軍

ジオン軍には連邦軍と違い、隠しMSといったようなユニットは登場しない。その代わり、原作 機動戦士ガンダム (TV版) には登場しなかったパーフェクトジオングを開発することができる。

このMSは、ジオングを完成させたもので、同MSの能力をさらに強化したものだ。なお、破壊されたあとにはNT専用試作機のジオング同様、ジオングヘッドとして分離、行動が可能になっている。

#### GP01-Fb

登場ユニット中で最大の攻撃力と移動力を誇るMS。ただし、1回の戦闘における物資の消費量が多く、その補給がカギとなる。



#### パーフェクトジオング

高い防御力を誇り、NTが搭乘することでその能力を最大限に発揮することができる。

また、一度破壊されても航空、航宙用のユニットとして使える。



※連邦軍のフルバーニアンは最大1ユニットのみ生産が可能。生産したユニットが破壊されないかぎり、同一のユニットを使うことはできない。

公国軍で開発できるパーフェクトジオングは、破壊

されてジオングヘッドになってしまうと、重要拠点などに戻ってもMSの状態に戻ることはできないので、大切に使ってやりたい。ただし、これを戦闘機として見てやれば最高クラスの戦闘能力を秘めている。

### 開発に一定条件が必要…プレイヤーたち

#### ●Gアレックス (連邦軍)

ニュータイプ用MSの開発に「クリスチーナ・マッケンジー」を派遣すると、プランが提案される。NT研究機関が設立されている状態で、基礎技術LV12、MSLV13、MALV8以上であり、G-3ガンダムの開発が終了していなければならない。

#### ●BD-1・2・3 (連邦軍)

クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMの研究を行うと開発プランが提案される。なお、陸戦型ガンダムと陸戦型ジムの開発が終了していること。

#### ●イフリート改 (ジオン軍)

EXAMの研究において、実験用NTの派遣イベントでパイロットを派遣すると、開発プランが提案される。それ以前のイベントで、EXAMに関する条件を満たしていることが最低条件。

会話イベント集 プライツVSキャス/VIL

プライツ) まさか 赤い彗星のシャアがジオンの息子だったとは…なぜ このような悪戯に戦いを拡大するよう な 真似を… キャス/VIL) フツ ニュータイプ部隊を率いてきた真像ならわかるはずだ!





MOBILE SUIT GUNDAM

# STRATEGY INSTRUCT

戰略指南

# 戦略指南 — 地上編 —

STRATEGY INSTRUCTIONS



ここでは、ゲームを進めていくうえで役に立つテクニックを紹介していく。

地上編では、基本的に地上で使うと効果的なものを中心に5つのワザを紹介したので、ぜひ実戦の中で試してみてください。

## テクニック 有効度

お金を使わずにユニットを増やせるという夢のような技を紹介する。資源に余裕があれば有効なテクニックなのでぜひ試してほしい。

### パイロット配属の盲点をつく

たとえば3機で編成されているドムにパイロットを配属すると、1機のドムと2機のドムに分割される。さらに、その2機のドムにパイロットを配属すると、1機ずつのドムが合計3部隊に分裂することになる。

次の戦略フェイズがきたら配属したパイロットを解任させ、分裂したドムを重要拠点内で回復させる。それぞれのドムはもともと3機編成なので、パイロットさえ乗っていないければ、編成数まで回復するというわけだ。

この方法を使えば、生産にターン数が長くかかるものや、生産用のドックがうまっているときも、簡単にユニット数を増やすことができるぞ。



パイロット配属でユニットを3つに分けることができる

解任すれば部隊の増殖も完了



### 応用戦術

#### 使い過ぎには要注意!!

この技は夢のような技に思えるが、実は大きな落とし穴がある。それはこの技を使い過ぎると、回復に使う資金と資源がかかり過ぎて、収入が足りなくなってしまうからだ。必要ときに最小限の数だけ使おう。

# テクニック

有効度

敵を囲んで動けなくするテクニック。これを利用すれば、敵艦艇の足を止めることができる。

## 敵艦艇の攻撃の種類を見極めよう

このゲームでは平面上にユニットが配置されているため、どのような地形属性ユニットも同じ高さにある。たとえば、空中しか移動できない艦艇を水中用のMSで囲むと、その艦艇は動けなくなってしまう。

これを利用すれば、水上を移動している艦艇や潜水艦などを足止めすることが可能だ。特に大部隊搭載の艦艇を見つけたら、攻撃能力を調べて反撃を受けないような部隊で包囲するようにしたい。

水上を移動している艦艇を発見したら...



反撃を受けないような部隊を選び包囲してしまおう

## 応用戦術

### ユニットの反撃能力を理解しよう

艦艇、潜水艦などは、種類によって装備している武器に死角がある。

敵軍の主力艦艇の装備を理解しておくだけで、戦いを有利に進められる状況下におくことができるのだ。

# テクニック

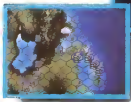
有効度

重要拠点の進入ポイントには、さまざまな技が隠されている。拠点攻略のひとつとして覚えておこう。

## ユニットをワープさせる

重要拠点では、内部の地形と進入させるヘックス、そして進入させるユニットの適性によって内部での出現位置に大きな影響がでる。ペルファストやマドラス、そしてハワイといった海が半分以上を占める拠点では、海側から陸戦用のユニットを進入させてやると、海を越えて最短距離で陸地を送り込める。このテクニックを使って、手薄になった本拠地に急進撃をかけよう。

陸戦型のMSを、海側から進入させると...



海を越えて一気に中心部に近づける

## 応用戦術

### オトリ作戦と組み合わせる

このテクニックは、オトリ作戦と組み合わせるとさらに効果を発揮する。敵を十分にオトリに引きつけてからユニットを進入させ、敵本拠地を強襲しよう。

# テクニック 有効度

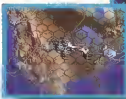
敵の補給ラインを断つことで、拠点、重要拠点での戦闘を有利に進めよう。

## ラインを分断しつつ戦う

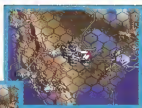
拠点や重要拠点は、必ず補給ラインで結ばれている。拠点上に陣どる敵と戦う際にこの補給ラインを断って戦闘すると、拠点にいる敵部隊の物資回復量を抑えられるのだ。

全ての補給ラインを断てば、敵の物資回復量は重要拠点なら50%、普通の拠点でも25%まで減らせるのだから使わない手はない。なるべくならラインを断つようにしつつ戦闘を行おう。

このように密集して戦うよりも



ラインを断つような戦いの方が得だ



## 応用戦術

### 重要拠点は特に注意

本文中にも書いたが、重要拠点攻略の際にラインを断っておくと、パネルの回復量を50%まで落とせる。特に宇宙の拠点にはかわるライン数が少ないので、確実に遮断しておこう。

# テクニック 有効度

パイロットが配属されている部隊の基本中の基本を紹介。忘れがちなテクニックを再確認しよう。

## パイロットを成長させよう

複数の部隊で敵に攻撃を仕掛ける場合、メイン攻撃、支援攻撃の選択権は、敵部隊にゆだねられる。そのため、パイロットに経験点を稼がせたい場合は、パイロットの配属されている部隊のみで攻撃しよう。

特定のパイロットに経験点を稼がせたい場合は、パイロットの配属されていない部隊でダメージを与えておき、止めはそのパイロットの部隊に刺させればよい。

常にパイロットの部隊を前線に使う



ユニットは経験点のためでも成長しない



## 応用戦術

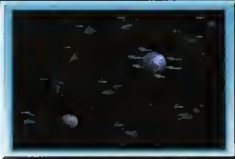
### 同一部隊には効果がつく

いくらパイロットが乗っているといっても、傷ついた部隊を最前列に出すのはみちゃというもの。最後列にいても指揮効果はつくので、隊列にも気を配ってほしい。

# 戦略指南 — 宇宙編 —

STRATEGY INSTRUCTIONS

こちらは宇宙での効果が期待できるテクニク。特に最初で紹介しているHLVの迎撃テクニクなどは、必要不可欠なものである。そのほか地上、宇宙とどちらでも使えるテクニクも多いので、自分なりにアレンジを加えて試してほしい。



## テクニク 有効度

地上から打ち上げられるHLVは常に迎撃態勢を整えておき、最小限の戦力で撃破しよう。



HLVを発見したら全力で迎撃しよう

### 常に地球の中央に部隊を配置

ユニットの打ち上げに使われるHLVは、打ち上げた直後のターンは何の行動もできない。そこで、常に宇宙に迎撃部隊を用意しておき、部隊が外に出るまゝに倒してしまおう。

基本ともいえるテクニクだが、知っているのと知らないのでは天と地ほどの差がある。特に宇宙をほぼ制圧したあとなどは、最低限の防衛部隊を配置すれば済むため、ユニット数や維持費の節約にもなる。迎撃部隊は、数部隊を交互に使うようにすれば物資の補給や疲労度の回復も問題ないので、MSやMAを搭載できる艦艇をメインに数部隊用意しておこう。

特にゲーム後半になればなるほど、敵の戦力をそぐのに有効といえる。

おく  
毎ターン宇宙をチェックして



## 応用戦術

### 打ち上がる位置を予想する

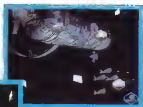
地上の拠点をもとに、ある程度の打ち上げ地点を予想できる。

地上の左半分を制圧していれば、左方面にHLVが上がりてくる可能性はない。地上の勢力をもとに防衛位置を決めよう。

# テクニック 有効度

敵部隊の物資を限界まで消費させる超重要テクニック。拠点制圧の際には欠かせない技だ。

敵をできるだけ引きつけておけば



こんなに急に敵本拠地に近づける



## 敵を引きずりまわす

重要拠点に攻め込む際に有効なのがオトリ部隊を先行進入させて、敵をおびき寄せ、物資を減らす作戦。

本拠地から一番離れた位置にオトリ部隊を進入させ、敵をギリギリまで引きつける。その後、本隊を本拠地近くに進入させ、これを制圧する。

また、この作戦にはもうひとつの効果がある。それは、移動に伴う物資の消費により、物資が不足し、行動不能となることである。

## 応用戦術

### 繰り返すと効果絶大

一度で敵を引きつけられない場合や、敵の物資がほとんど減らない場合は、繰り返し行う。対角線上から二度三度と繰り返すことで、敵の物資をギリギリまで減らせる。

# テクニック 有効度

佐官以上のパイロットが持つ指揮効果を有効に使う。地味だが、知っておくと役に立つ。

序盤に階級の高い人物をチョイスする



直接戦闘をしなくても範囲内に影響が及ぶ



## 能力値が低くても指揮範囲は同じ

指揮範囲の広さは階級で決まるため、人物の能力値が高くても、低くても範囲には影響がない。

パラメーターが高ければ高いほど、範囲下のユニットに与える影響は大きいけど、とにかく低い人物でもないよりはまし。ゲーム開始直後などは、なるべく能力が高く、指揮範囲の広い人物を艦艇などに乗せて後方から援護してあげよう。直接戦闘をしなくても効果を発揮する。

## 応用戦術

### ほかの効果と組み合わせる

指揮範囲内であれば、味方のユニットは回避力や指揮にプラス補正を得られる。

さらに「散布」などを組み合わせれば、かなりの効果が期待できる。見えない部分に気を配ろう。

# テクニック 有効度

どんなユニットにどんなパイロットを乗せれば最大限の効果を発揮するのかを理解しよう。

使用武器がそのときの状況で増える



装備武器の多いユニットに乗せよう



## 複数の武器を使わせる

MSやMAが複数の武器を装備している場合、パイロットの能力と士気次第で武器の使用できる数が違ってくる。

特にパイロットの乗っていないユニットは二番目、三番目の武器を使う可能性は低い。メイン攻撃を近接で仕掛ける場合は、なるべくパイロットが配属されている部隊を選ぼう。装備武器の多いユニットに搭乗させれば、さらに多くの武器を使ってくれる。

## 応用戦術

### 同じ部隊にも効果は及ぶ

たとえパイロットが乗っていないくても、ヘックスにスタックされている部隊には、パイロットの影響が及ぶ。そこで、編成機体数の多いユニットをスタックさせると、多くのユニットに影響が及ばされ効果的。

# テクニック 有効度

重要拠点ばかりに目がいってしまうが、通常拠点でも大きな収入が期待できる。

同じ条件なら少しでも収入の多い拠点を



重要拠点並みの収入が期待できる



## 押さえる拠点を厳選しよう

生産力は少ないが、通常拠点の中にも収入の多い場所が数カ所存在する。

戦略上、無理をして制圧しなくてもよいが、同じターンで制圧できるような場合は、収入が少しでも多いほうが得なので、覚えておこう。

宇宙、地上ともに特に収入が秀でている拠点を応用編の中でも紹介していく。どちらも同じような状況ならば、リストにある拠点から制圧していこう。

## 応用戦術

### 収入の多い拠点

サイド3-1	250	ベルリン	100
サイド3-2	250	ローマ	90
トウキョウ	150	パリ	80
シカゴ	100	ボンコン	80
ロンドン	100		



## 一定条件で隠しモードが出現!!

## 隠しMSを紹介

### ◆ 正統ジオン軍

公国軍プレイ時に第三勢力である「正統ジオン軍」を出現させ、完全勝利する。

以上の条件を満たすと、NEW GAMEの選択画面で選択が可能になる。

他の軍にない特徴としてMS、リゲルグが生産可能なほか連邦軍、公国軍と違い、作戦を実行しなくても自由に重要拠点を攻め込んだり、戦略の自由度が高いのが特徴だ。

### ◆ ネオ・ジオン軍

公国軍、連邦軍両方のシナリオで、第三勢力軍である「ネオ・ジオン軍」を出現させ完全勝利する。

以上の条件を満たすと、NEW GAMEの選択画面で選択が可能になる。

正統ジオン軍と同じく、戦略の自由度が高く、プレイヤーの思いどおりに進行することができる。

また、各技術レベル16でキャスバル・ダイクン専用ガンダム、レベル13でリゲルグが生産可能だ。

### ◆ ティターンズ

連邦軍プレイ時に第三勢力である「ティターンズ」を出現させ、完全勝利する。

以上の条件を満たすと、NEW GAMEの選択画面で選択が可能になる。

#### リゲルグ

超機動型のゲルグ。次世代のユニットのため、高い機動性と攻撃力をかね備えている。

ただし、物資消費量が多いために補給には細心の注意を払いたい。



#### キャスバル専用ガンダム

その名のとおりネオ・ジオン軍の指導者であるキャスバル専用に開発されたガンダム。装備武器、能力など他のMSを遥かに凌ぐ性能を持っている。

UN KNOWN



やはり、オリジナルMSであるG-TITANSが生産可能なほか、前出した両軍と同じく自由度が高い。難易度的には、このティターンズが一番むずかしいモードといえる。

### その他の隠れキャラたち

#### ● GP01-FB (ガンダムフルバーニアン)

連邦軍でのみ生産可能な隠しユニット。各技術レベル15以上で「ガンダム開発計画」を実行すれば生産できる。

#### ● コウ・ウラキ (連邦軍)

連邦軍での圧倒的勝利、完全勝利後に「V作戦」

を30ターン実行せずに経過させる。その後「臨時徴兵計画」を実行すると軍に加わる。

#### ● クスコ・アル (公国軍)

第三勢力が出現していない状態で、完全勝利または圧倒的勝利をしていれば、イベント後に出現。

#### ● マリオン・ウェルチ

ララァが登場している状態で、実験用NTの要求を却下すると登場する。やはり完全勝利、圧倒的勝利が条件。

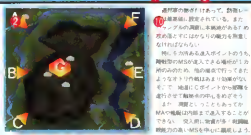


# 重要拠点攻略

CAPTURING IMPORTANT POSITIONS

## 1 ジャブロー

収入 600 防衛 LV 015  
生産量 600 砲台数 060



連邦軍の拠点だけあって、防衛レベルは最高値に設定されている。また、ジャングルの洞窟に本拠地があるため、攻め落とすにはかなりの戦力を用意しなければならない。  
特に、6カ所ある進入ポイントのうち、陸戦型のMSが進入できる場所が1カ所のための、他の拠点で行ってきたようなオトリ作戦はあまり効果がない。そこで、地道にCポイントから部隊を進行させて敵拠点の中心をめざそう。  
また、洞窟という点もあってか、MAや艦艇は内部まで進入することができない。突入前に物資が多く戦闘継続能力の高いMSを中心に編成しよう。

7 陸水空 山森 8 G 9 MS(陸水山)

重要拠点での戦闘は、ゲームの進行上避けることのできない要素。ここでは、地上11カ所、宇宙4カ所の拠点に攻め込むときのちょっとしたテクニックをまとめてみた。

### 1 重要拠点の名前

### 2 拠点の内部マップ

### 3 その拠点で得られる1ターンの収入量

### 4 その拠点で得られる1ターンの資源量

### 5 防衛レベル。高ければ高いほど防御効果がある

### 6 拠点の守備側にのみ与えられる援護射撃の目安

### 7 内部で活躍が期待できるユニットのタイプ

### 8 局地戦へ突入する場合の有効進入ポイント

### 9 有効な支援ユニット

### 10 拠点内部での有効な戦い方

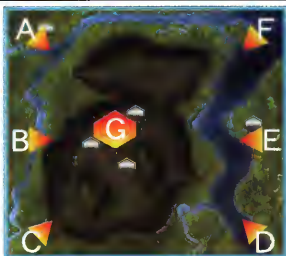


A~F 出現位置に対応

G このヘックスを制圧すれば自軍の勝利

## ジャブロー

収入 600 防衛 LV 015  
生産量 600 砲台数 060



連邦軍の拠点だけあって、防衛レベルは最高値に設定されている。また、ジャングルの洞窟に本拠地があるため、攻め落とすにはかなりの戦力を用意しなければならない。

特に6カ所ある進入ポイントのうち、陸戦型のMSが進入できる場所が1カ所のための、他の拠点で行ってきたようなオトリ作戦はあまり効果がない。そこで、地道にCポイントから部隊を進行させて敵拠点の中心をめざそう。

また、洞窟ということもあってか、MAや艦艇は内部まで進入することができない。突入前に物資が多く戦闘継続能力の高いMSを中心に編成しよう。

運正 陸水空 宇砂山森

有効進入ポイント

G

有効進入ポイント

MS(陸水山)

# オデッサ

収入 200 防衛 LV 012  
生産量 999 砲台数 048

適正タイプ 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入ポイント

CEF

有効進入ユニット

MS(砂・森)・MA・艦艇(空)



本隊を攻め込ませるまえにオトリ部隊をCのヘックスから進入させるのがコツ。敵の大半がマップのC地点に集まったら本隊をE・F地点に進入させ、無人の本陣を襲撃する。可能ならば、他のユニットには目もくれずに本拠地を守備する部隊を撃破してしまおう。ただし、性能の高いユニットが防御にまわっている際にかぎり、周囲にある銀色のパネルに艦艇を配置し、体力を回復しつつ無理のないように戦うこと。砂漠戦のあとに森林戦になる地形なので、戦闘の主力は陸戦型のMSになりがち。物資の補給を忘れないように戦うことを特に心がけよう。

# カリフォルニア

収入 300 防衛 LV 009  
生産量 400 砲台数 036



拠点内部のほぼ半分が海に占められているため、水中ユニットと陸戦ユニットの使い分けが勝敗を分ける。

まず、どのタイプのユニットでもいいので、Aから進入して敵を誘いだす。ギリギリまで引きつけた後、一度脱出してEから本隊を入れよう。戦闘の主力はやはりMSになるが、艦艇や潜水艦からの援護射撃もまとまれば効果を発揮する。ユニットが多い場合や敵守備隊が強い場合は、できるだけ援護のユニットをつき従わせたい。

また、水陸両用のユニットがいるなら、E地点と同時にB地点からも部隊を攻め込ませよう。

適正タイプ 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入ポイント

ABE

有効進入ユニット

MS(砂・水)・MA・艦艇(空)

会話イベント集 シロー+サンダース

42

〈サンダース〉俺は… 死神… なんですか… 俺のせいでみんな死んでしまうんです！  
〈シロー〉くだらん中傷なんて気にするな！ 俺は死なない。そして誰も戦死なんてさせない！

# ニューヨーク

収入 500 防衛 LV 008  
生産量 150 砲台数 032

連正  
陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入  
ポイント

B F

有効進入  
ユニット

MS 陸兵・MA・艦艇(空)



マップの進入ポイントを見るとすぐに気がつくと思うが、B地点から突入すると敵本拠地の目の前に部隊を送り込める。せっかくお膳立てされているのだから、迷わずにもっとも離れたF地点から進入して敵部隊をおびき寄せよう。よほど部隊数が配備されていないかぎり、ほとんどの敵ユニットをF地点に引きつけられる。その後は他のマップと同様、B地点から入って敵の本拠地をたたけたい。

カリフォルニアが非常に近い位置にあるため、カリフォルニアを拠点としたユニット運用を心がける。物資のムダ遣いは極力避けたい。

# マドラス

収入 250 防衛 LV 010  
生産量 250 砲台数 040



パッと見た感じでは、ほぼベルファストと同じような地形だが、山岳地帯が少ないのが特徴。とはいえ戦術自体は他のマップと同様で、事前に用意したオトリ部隊をD地点から進入させよう。マップの構成上、飛行ユニット以外はおびき寄せるのに時間がかかる。そのため、敵の航空ユニットの攻撃に耐えられるように、こちらのオトリ部隊にも対空の戦力を持たせておきたい。敵を海岸線沿いに引っ張り出すことができれば、B地点から進入して敵の本拠地に集中攻撃を仕掛ける。長期戦になりそうな場合は、本拠地周辺の防衛拠点を必ず確保しておこう。

連正  
陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入  
ポイント

B D F

有効進入  
ユニット

MS 陸水兵・MA・艦艇(空)

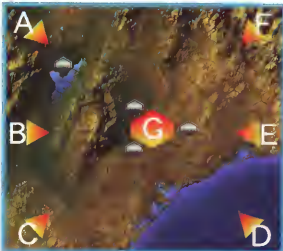
# ■ トリントン

収 入 200 防衛 LV 009  
生 産 量 350 砲 台 数 036

適 正 ライト 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入  
ポイント ACE

有効進入  
ユニット MS(平島・WA・艦艇(空))



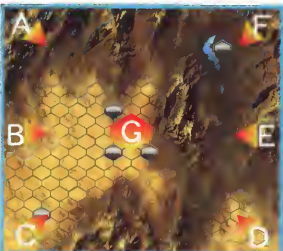
防衛拠点の位置が固まっているので、最終進入ポイントはE地点に確定。あとはどれだけ敵部隊を引っ張りませるかで難易度も変わってくる。

まず、配置されている敵部隊に飛行ユニットがいる場合は、D地点から水上でも戦える対空部隊を進入させる。飛行ユニットをおびき寄せて撃破した後、一度脱出し、さらに陸戦部隊用のオトリをAから進入させよう。

敵の部隊数があまりにも多いようなら、C→Aの順番でオトリを進入させれば、さらに物資を削ることができる。十分に物資を減らせたならE地点から本隊を送り込んで勝負をつけよう。

# ■ キリマンジャロ

収 入 150 防衛 LV 010  
生 産 量 500 砲 台 数 040



名前からも予想できるとおり、地形のほとんどが山岳地帯や森林など平地以外で構成されている。

しかし、山岳地帯が多いということとは、敵ユニットの物資を減らしやすいということ。ここでは、E地点より部隊を進入させて敵を十分に引きつけた。やはり、他のマップと同様に飛行ユニットだけは到着が早いので、対空部隊を用意して迎撃しよう。敵のMSが到着する直前になったら脱出し、本隊を攻め込ませるのだが、ユニットは艦艇に搭載して進入させるように。いくら敵本拠地が近いといっても、部隊単独で進行すると時間がかかりすぎる。

適 正 ライト 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入  
ポイント BE

有効進入  
ユニット MS(陸砂山岳)・WA・艦艇(陸)

会話イベント集 セイラVSシャア

《シャア》…アルティシア! 軍を抜けるといったはずだ! それが士官とはな…!《セイラ》兄さんこそ父さんの敵討ちをするといつてあたしから離れたのに 軍人となって地球連邦の敵になつて…筋違いじゃないんですか?!

# ペキン

収入 200 防衛 LV 007  
生産量 250 砲台数 028

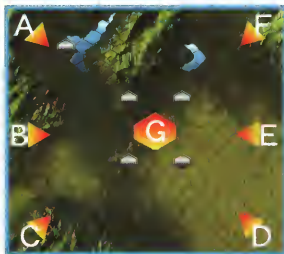
適正タイプ 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入ポイント

A D

有効進入ユニット

MS(陸海)・MA・艦艇(空)



拠点の上方に小さな湖と防衛拠点があるので、これを最大限に利用した戦法をとる。Aのヘックスから進入して湖の真上に出たら、防衛拠点のうえに陣どって敵の到着を待つ。このポイントは、ユニットの回復が可能なのに、湖に囲まれているため、敵の集中攻撃にさらされにくいという利点がある。ここにある程度の戦力を投入して敵の部隊を誘い出し撃破しよう。敵部隊を誘い出すことができれば、オトリを脱出させずにD地点から本隊を進入させれば、挟み撃ちの形で本拠地を襲撃できる。飛行ユニットにさえ注意していれば常に有利な状況で戦える拠点だ。

# ベルファスト

収入 350 防衛 LV 012  
生産量 150 砲台数 048



拠点自体が海に浮いているため、地上用の部隊は何らかの輸送手段で進入しなければならない。敵の本拠地はマップのほぼ中央に位置するため、オトリの部隊はA地点かC地点から投入する。敵を隅におびき寄せたらE地点から本隊を進入させよう。また、手前にあるロンドンに一度部隊をおいてからE地点へ進入させるという方法もある。ここに水不可のユニットを配置して突入させれば、海を越えていきなり敵拠点の目の前に進入することが可能になるので、水に進入不可の主力MSがいるのなら、オトリ作戦のあとに使えば効果は絶大だ。

適正タイプ 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入ポイント

A C E

有効進入ユニット

MS(陸水)・MA・艦艇(空)

# ハワイ

収入 300 防衛LV 008  
生産量 200 砲台数 032

適正 ライラ 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入  
ポイント

A E

有効進入  
ポイント

MS 砲台・MA 艦艇・潜水



重要拠点の中では、唯一周囲が完全に海に囲まれている。そのため、制圧するには艦艇や潜水艦などを利用して部隊を運ばなくてはならない。拠点内で活躍するのはやはりMSで、中央の陸地で使う部隊のほかに水陸両用の部隊を用意しておく、さらに有利に戦闘を進められる。

また、ペルファストと同じく陸戦専用のMSやMAを重要拠点の入口から進入させてやれば、海を越えて直接陸地に送り込めるので有効に使う。対角線上に長い地形のため、オトリ部隊はAかEから進入させるのがベスト。ただし、他のマップほどの効果はない。

# ルナ2

収入 300 防衛LV 012  
生産量 100 砲台数 048



宇宙にある4カ所の拠点を制圧する際には、「宇」適性のユニットが主力になる。このルナ2は本拠地がちょうど中央にあり、その周囲を防衛拠点が囲んでいるという外観。そのため、どこから進入しても大きな変化はない。

オトリ部隊を進入させるときにも場所は特に指定されないの、好きな場所から突入しよう。ギリギリまで引きつけた後、対角のヘックスから本隊を進入させるというのは、地上の拠点制圧の行動と同じだ。

防衛拠点の数がわりと多いため、ある程度の持久戦を行っても十分に勝機はある。

適正 ライラ 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入  
ポイント

B E

有効進入  
ポイント

MS (空)・MA・艦艇 (空)

会話イベント集 シア+ジョニー・ライデン

〈ジョニー・ライデン〉赤い彗星のシアだね！ オレの名は知っているな！

〈シア〉ああ 赤い船妻 ジョニー・ライデンだね 〈ジョニー・ライデン〉知っているなら話は早い！ ▼



# ソロモン

収 入 250 防衛 LV 012  
生 産 量 100 砲 台 数 048

道 正 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入 A D F

有効進入 MS (自)・MA・艦艇 (自)

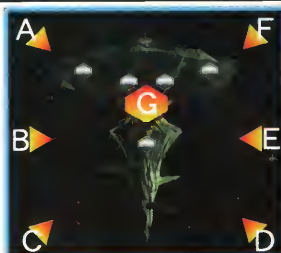


ほぼ中央に本拠地があるため、一番距離の遠いAかFからオトリ部隊を進入させたい。敵をおびき寄せた後、本隊を対角線から突入させれば有利に戦闘を行える。

ただし、宇宙には地形がないため物資の減りが地上よりも速く、オトリ作戦は地上ほど効果を発揮しない。もし敵の物資がほとんど減らない場合は、Aから進入した後、脱出しDから進入。さらに再度Aからの進入といった二重三重のオトリ作戦を試してみしてほしい。敵ユニットも物資が不足すると、補給のためパネルのうえに居座るので、ある程度まで減らしたら戦うのがコツ。

# ア・バオア・クー

収 入 300 防衛 LV 015  
生 産 量 100 砲 台 数 060



難攻不落の要塞だけあって防衛レベルは15と最高値を誇っている。そのほか砲台数、防御効果も群を抜いて高いため、敵の守備隊が多い場合はある程度の被害は覚悟しなければならない。

しかし、覚悟するといっても最低限のオトリ作戦だけは実行して敵の物資を削っておくこと。敵の種類にもよるが、MAなどは多少引っ張りまわしてやればすぐに物資がなくなるはず。本拠地を中心にYの字状に配置された防衛拠点を素早く確保し、回復手段を用意しておくこと。さらに艦艇を数多く攻め込ませておけば、混戦になった際に強さを発揮する。

道 正 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入 A F

有効進入 MS (自)・MA・艦艇 (自)

オレとお前 どっちに赤い色が相應しいか勝負だ!!  
(ジョニー・ライテン) なーんてな… 冗談だ 冗談! よろしく頼むぜ 赤い彗星!  
(シャア) フツ シャア・アズナブルだ こちらこそ よろしく頼む!

重要拠点攻略



# グラナダ

収入 400 防衛LV 014  
生産量 500 砲台数 056

適正タイプ 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入ポイント

A C D

有効進入ユニット

MS (雷)・MA・艦艇(雷)



敵の部隊数が少なければ、他の拠点同様の戦い方で楽勝。しかし敵の部隊数、種類ともに多い場合は、多少ひねった戦い方をしたい。拠点の駐留部隊が多い場合は重要拠点に攻め込むまえに近接宙域で部隊を待機させてみよう。特に部隊数が50を超えている状況なら、多少待機させるとHLVや艦艇が地上に向けて出撃してくる。その中に搭載されている部隊を発進前に破壊すると、かなりの駐留部隊を減らせる。その後、オトリ部隊をパネルの少ないC・D地点から進入させて物資を減らし、A・Fのヘックスから本隊を攻め込ませて短期決戦を挑もう。

# S3-ズムシティ

収入 999 防衛LV 012  
生産量 250 砲台数 048



敵の駐留部隊が多い場合は、Cから進入して敵をできるだけ引きつけて脱出。その後さらにDから入り直して敵を再度おびき寄せよう。

このマップは、Bから進入すると敵本拠地の目の前に出られるため、守備隊が弱ければ一瞬で勝負をつけることができる。逆に守備隊が強いと、引きずりまわした敵部隊が戻ってきて包囲されてしまうので、多少の犠牲を払ってでも少ないターンで勝負をつけたい。拠点の重要度からいっても、敵の守備隊が弱いという状況は考えにくい。グラナダを拠点にして持てるだけの戦力を持って攻め込もう。

適正タイプ 陸 水 空 宇 砂 山 森

有効進入ポイント

B C D

有効進入ユニット

MS (雷)・MA・艦艇(雷)

会話イベント集 レビルVSドズル

《レビル》指揮官はドズルか？ ルウムへの借りを返してくれる！  
《ドズル》馬鹿め！ また痛い目にあいたいのか？



MOBILE SUIT GUNDAM

# ZION DUKEDOM

ジオン軍 シナリオ攻略

# Zion Dukedom

— ジオン公国軍  
シナリオ攻略 —

レビルの奪還により、ジオン側の疲弊を察知されたギレン・ザビは地球降下作戦を実行に移す。  
今、戦いは新たな局面を迎えようとしていた。

## 1. 勝利条件／敗北条件

勝利……………	ターンオーバー時の拠点保有率が50%以上、80%未満
圧倒的勝利……………	ターンオーバー時の拠点保有率が80%以上
完全勝利……………	地球連邦軍の最重要拠点である「ジャブロー」を制圧
敗北……………	ターンオーバー時の拠点保有率が50%未満
完全敗北……………	ジオン公国軍の最重要拠点である「ズムシティ」を制圧される
ギレン・ザビ死亡(戦死)……………	戦闘によってギレン・ザビが戦死する
特別敗北(史実)……………	イベント「キシリア到着」が発生した場合
人類滅亡……………	第三勢力が「ズムシティ」を制圧orターンオーバー時に第三勢力が存在する

## 2. 初期状態

資金……………	15,000	資源……………	0	基礎技術LV……………	1
総収入……………	5,449	総生産量……………	1,450	MS技術LV……………	1
部隊維持費……………	410	部隊消費量……………	410	MA技術LV……………	1

## 3. 拠点初期配置

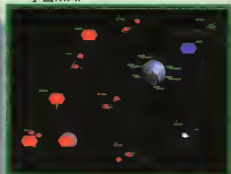
※ MAP内の表記説明

赤… ジオン公国軍  
青… 地球連邦軍  
緑… 第三勢力  
白… 中立拠点

▼地上MAP



▼宇宙MAP



開戦時に拠点はひとつもないので、作戦によって決められる拠点を、ひとつひとつ制圧していくことになる。早期に重要拠点を制圧し、そこを中心に勢力を広めよう

ルナ2を除く全ての拠点を制圧した状態で始まる。ルナ2攻略より地球降下が優先なので守備隊を残し、その他の部隊は地球へ降下

会話イベント集 アムロVSガトー

# パイロット

Pilot

## 優秀なパイロットを前線投入！

人材豊富な公国軍には能力値の高い者が数多く在籍し、これらの人材を前線に投入すれば、戦局を有利に進められる。また、前線にいることで戦闘回数

が増え、そのたびに経験値が加算され、大量の経験値を稼ぐことができる。経験値は一定の値になるとランクが上がり、能力値が上昇する。これによってさらに部隊は強化され、戦局が有利に展開する。ただし、成長するにあたってひとつだけ問題がある。それは、人材が多いため、むやみに階級を上げると、定員数を超過して、昇格が望めないことである。昇格させるのは能力値の高い者だけにおこう。

### ジオン公国軍 パイロットリスト

名前	階級	機力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT覚醒	NT能力
ギレン	大将	13	12	10	6	8	5	—	—
ドズル	中將	11	10	13	12	6	4	—	—
キラシア	少将	11	10	8	4	1	—	—	—
コンスコン	少将	6	7	—	4	5	4	—	—
ビッター	少将	9	11	9	—	—	—	—	—
ギニアス	少将	8	5	—	—	4	4	—	—
ガルマ	大佐	8	—	—	—	7	7	—	—
トウニング	大佐	7	4	3	—	—	2	—	—
バロム	大佐	7	5	4	4	—	—	—	—
マ・クベ	大佐	4	9	7	9	5	6	—	—
デラース	大佐	1	11	6	9	6	5	—	—
ノリス	大佐	—	—	9	9	—	5	—	—
ロンメル	大佐	—	—	6	—	5	5	—	—
シャア	大佐	—	—	1	1	10	10	B	B
シーマ	大佐	—	—	4	—	—	—	—	—
J・ライデン	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
ドレン	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
ランバ・ラル	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
ガイア	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
ガダム	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
ブーン	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
シュタイナー	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
ガトー	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
ケリィ	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
ニムバス	大佐	—	—	—	—	—	—	—	—
シャリア・ブル	大佐	—	—	—	—	—	—	—	A
クランブ	中尉	—	—	—	—	—	—	—	—
オルテガ	中尉	—	—	—	—	—	—	—	—
マッショ	中尉	—	—	—	8	—	—	—	—
シムス	中尉	—	—	—	1	—	—	—	—
S・マツナガ	中尉	—	—	—	10	—	—	—	—
アコーズ	少尉	—	—	—	4	—	—	—	—
ユズン	少尉	—	—	—	5	—	—	—	—
トクワン	少尉	—	5	—	—	—	8	—	—
アカハナ	少尉	—	4	—	—	—	5	—	—
ミーシャ	少尉	—	3	6	—	—	—	—	—
ララァ	少尉	6	4	3	4	10	11	A	C
マリオン	少尉	7	0	1	0	5	9	C	A
デニム	曹長	3	3	—	4	1	2	—	—
デミトリー	曹長	0	2	2	3	6	2	—	—
ドアン	曹長	—	2	7	9	4	3	—	—
ジーン	軍曹	1	2	2	2	4	3	—	—
スレンダー	軍曹	0	1	3	2	2	1	—	—
バーニィ	佐長	4	2	1	2	2	2	—	—
ハモン	—	8	8	3	5	6	5	—	—
アイナ	—	7	3	2	4	5	6	B	B

# ユニット

Unit

公国軍は多彩なユニットを擁するため、用途に合わせた使い分けが必要である。使い方次第で、戦局を有利に進められるぞ。

## 資金の投資には目標を持とう

公国軍は生産できるユニットの種類が豊富であるという点で、もっとも魅力的である。さまざまな用途に対応できる点で、恵まれているのだ。

反面、種類の豊富さは、全てのユニットを開発するには、資金が莫大にかかることをあらわしている。

また、前線で活躍するザクIIやグフは、主要機として生産の対象となるが、技術LVの上昇により、さらに高位の機種に世代交代しなければならない。この際、予算が枯渇していると、新機種の導入が遅れ、予想外の苦戦を強いられることになる。ゆえに資金の投資には、目標設定が必要であるといえる。

## ジオン公国軍 ユニットリスト

名前	生産期間	生産資金	生産資源	開発期間	基礎LV	MSLV	MALV	開発条件
ザクI								—
ザクI R.R						0	0	—
ザクI 3S	2	100	100	1	0	0	0	—
ザクII-C型	2	300	1200	1	0	0	0	—
ザクII (NC)	3	500	1200	0	0	0	0	レナ、夜間作戦を実行する
ザクII-F型	2	500	1200	4	0	0	0	—
ザクII C.A	2	300	400	0	0	0	0	—
ザクII S.M	2	300	400	1	0	1	0	ザクII-F型の開発が必要
ザクII J.R	2	300	400	1	0	1	0	ザクII-F型の開発が必要
ザクII-J型	2	600	1200	0	0	0	0	ザクII-F型の開発が必要
ザクII-S型	2	300	450	2	0	2	0	ザクII-F型の開発が必要
ザクII S. C.A	2	400	300	1	0	3	0	ザクII-S型の開発が必要
デザートザク	2	750	1440	4	0	2	0	ザクII-J型の開発が必要
ザクキャノン	2	750	1500	4	0	3	0	ザクII-J型の開発が必要
ザクマリンタイプ	2	600	1350	4	0	2	1	ザクII-F型の開発が必要
ザクタンク	2	300	300	2	0	4	2	ザクキャノンとマゼラアタックの開発が必要
ザクII-R1	2	1000	1800	6	0	5	3	ザクII-F型の開発が必要
ザクII R1A	2	1000	2100	2	0	6	4	ザクII-R1型の開発が必要
ザクII-R2	2	1000	3000	6	0	7	6	ザクII-R1A型の開発が必要
ザクR1 S.M	2	400	600	1	0	5	3	ザクII-F型の開発が必要
ザクR1A 3S	2	420	700	1	0	6	4	ザクII-R1A型の開発が必要
ザクR2 J.R	2	650	1000	1	0	7	6	ザクII-R2型の開発が必要
ザクII-RD4	2	500	800	6	0	6	5	ドムの開発が必要
グフ-A型	2	900	1800	8	0	0	0	ザクII-F型を開発すると必要開発LVが低下
グフ-B型	2	1050	2250	4	0	7	0	グフB Pタイプの開発が必要
グフB Pタイプ	2	500	850	6	0	6	0	グフA型の開発が必要
グフ-C型	2	1050	3000	4	0	7	0	グフB Pタイプの開発が必要
グフ-H型	2	1350	2400	4	0	7	5	グフB Pタイプの開発が必要
ドム	3	1800	2700	8	0	8	0	グフ-H型を開発すると必要開発LVが低下
リックドム	3	1800	2700	2	0	9	0	ザクII-RD4の開発が必要
ドワッジ	3	2100	3000	6	0	9	0	ドムの開発が必要
ドワッジ-H型	3	900	1400	6	0	10	0	ドワッジの開発が必要
ゲルググ-A型	3	2100	4500	8	0	12	0	ゲルググ-S型の開発が必要
ゲルググ-B型	3	1200	1800	4	0	12	0	ゲルググ-A型の開発が必要
ゲルググキャノン	3	1200	2000	6	0	12	0	ゲルググ-A型の開発が必要
ゲルググ-S型	3	1000	1500	10	0	11	0	ザクII-R2型を開発すると必要開発LVが低下
ゲルググ C.A	3	1500	1500	1	0	11	0	ゲルググ-S型の開発が必要
ゲルググ J.R	3	1800	1800	1	0	12	0	ゲルググ-B型の開発が必要
ギャン Pタイプ	3	1000	1000	10	0	11	0	グフB Pタイプを開発すると必要開発LVが低下
ギャン	2	1800	2700	6	0	12	0	ギャン Pタイプの開発が必要
クアンファナー	3	2000	3500	12	0	14	0	—
イフルート改	3	1500	2200	6	0	9	0	「EXAM」の研究を実行する
ゴッグ	2	1050	2400	6	0	4	3	ザクマリンタイプを開発すると必要開発LVが低下

会話イベント集 セイラVSキャス/リル

# 公国軍の切り札はMAだ これを上手に使いこなせ

連邦軍にくらべMAの種類が豊富な公国軍。このMAは局地専用のユニットであるため、行動できる地域は限定されるが、MSにはない高い攻撃力と耐久力をおねえろえている。しかも、ほとんどの機体が長距離射程の武器を持っており、量産機の護衛や保護を行わせれば、絶大な威力を発揮する。逆に接近戦に弱いので、単体の戦いより集団戦での使用をオススメする。

エルメスはニュータイプを配備すると、NT兵器のビットを使えるようになる



公国軍試作MAアッザムは高い移動能力を持つ

## ジオン公国軍 ユニットリスト

名前	生産期間	生産資金	生産資源	開発期間	基礎LV	MSLV	MALV	開発条件
ハイゴック	1	1500	1500	4	0	10	0	ゴックの開発が必要
アッガイ	2	750	1050	4	0	5	0	ザクマ タイプを開発するに必要開発LVが低
ズゴック	1	1500	2100	6	0	0	0	ズゴックを開発するに必要開発LVが低
ズゴック-S型	1	600	700	1	0	0	0	ズゴックの開発が必要
ズゴック O.A	1	700	700	1	0	0	0	ズゴック S型の開発が必要
ズゴックE	3	2250	2250	8	0	10	6	ズゴック S型の開発が必要
ゾック	4	1000	1500	8	0	0	0	ゾックの開発が必要
ジオング	1	4000	5000	12	0	13	0	ジオングの開発が必要
Pジオング	1	4000	5000	6	0	14	0	ジオングの開発が必要
BD-1 N.S	1	2500	3200	6	0	10	0	連邦軍からBD-2を強奪する
ザクII FZ	1	1500	1350	8	0	13	0	ザクII-F型の開発が必要
ザクII S.D.Z	1	800	900	0	0	0	0	ザクII-F型の開発が必要
ケルグー S型	1	1500	1500	1	0	11	0	ケルグー S型の開発が必要
アッザム	1	2000	5000	8	0	0	0	アッザムを開発が必要
ザクレロ	1	1000	2000	6	0	0	0	ザクレロの開発が必要
ビグロ	1	1500	3000	6	0	0	0	ビグロの開発が必要
グラブ	4	2500	4000	0	0	0	0	グラブの開発が必要
ビグ・ザム	5	9999	9999	11	0	0	0	アッザムを開発が必要
ブラウ・ブロ	4	3000	5000	8	0	0	0	フナガン機体の設定が必要
エルメス	4	5000	4000	10	0	0	0	ブラウ・ブロの開発が必要
マゼラアタック	1	180	480	2	0	0	0	マゼラアタックの開発が必要
ギャロップ	3	1000	3000	4	0	0	0	ギャロップの開発が必要
ダブテ	4	2000	6000	5	0	0	0	ダブテの開発が必要
ドップ	1	180	330	2	0	0	0	ドップの開発が必要
ドップカスラム	2	80	55	1	0	0	0	ドップの開発が必要
ドダイGA	1	180	420	2	0	0	0	ドダイGAの開発が必要
ドダイYS ザク	2	1200	1620	2	0	0	0	ドダイGAとザクII-F型の開発が必要
ドダイYS グフ	1	1350	2670	2	0	0	0	ドダイYS ザクII-F型の開発が必要
スクウェア ザク	2	1500	1800	4	11	0	0	ザクレロとザクII-F型の開発が必要
ルグン	1	240	540	2	4	0	0	ルグンを開発が必要
ガウ	3	1500	4000	6	5	0	0	ガウの開発が必要
ユーコン	2	1500	2500	6	5	0	0	カリフォルニアを制圧したときに開発提案
マッドアングラー	3	2500	4000	6	6	0	0	ユーコンの開発が必要
ガトル	1	300	480	0	0	0	0	ガトルの開発が必要
ジッコ	1	300	750	2	7	0	0	ジッコの開発が必要
ババフ	2	800	1500	0	0	0	0	ババフの開発が必要
ムサイ	3	1500	3000	0	0	0	0	ムサイの開発が必要
ファルメル	3	2000	3000	2	4	0	0	ファルメルを開発が必要
サンジバル	4	3000	4000	8	7	0	0	サンジバルを開発が必要
チベ	3	2500	5000	0	0	0	0	チベを開発が必要
グワジン	4	5000	8000	0	0	0	0	グワジンを開発が必要
ドロス	6	9999	9999	15	8	0	0	ドロスを開発が必要
HLV	1	500	1200	0	0	0	0	HLVを開発が必要

# 拠点攻略

## 第一次降下作戦

宇宙で生まれ育ち、その両の眼で拝むことしかできなかった聖地、地球。ジオン独立戦争という大義を掲げ、歴史を塗りかえすべく、ついに発動された一大侵攻作戦、それが「第一次降下作戦」である。

9機のHLVはひとつのターンで同時に降下させよう。降下先のオデッサ周辺には61シキセンシャが待機しているが、まず破壊されることはない。次ターンで全機出撃させ、オデッサを包囲。拠点範囲に進入するのは、できれば次のターンにするほうがより確実に攻略できる。足並みをそろえずに侵攻しても、ムダにユニットを消耗させてしまうからだ。

オデッサ周辺のパイコヌールやモスクワは、あくまでもオデッサ攻略のあととわり切っておくこと。時間をかければかけるほど、オデッサの武装は強化されてしまうので注意しよう。



計画の成功に絶対の自信を持つギレン総帥

### 発生条件

ゲーム開始直後に作戦が提案され、戦略フェイズでYESにすることで侵攻が可能となる。

### 効果

侵攻作戦に参加する部隊には士気値「+30」を加算。

## V作戦案内 サイト7調査

連邦軍の「V作戦」、つまりRXシリーズとその母艦となるベガス級の開発計画を察知した公国軍はこれに対し、特殊任務として一部隊を派遣、調査させることとなる。そう 機動戦士ガンダム。のオープニングシーンだ。派遣するのはもちろん シャアの部隊である。

### 発生条件

「第三次降下作戦」が完了してから3ターン経過する。もしくは自軍の重要拠点数が9カ所を超える。

### 効果

#### <YESを選択>

- ・シャア・アズナブル以下、ドレン、デニム、ジーン、スレンダーの状態を「使用不可」に変更
- ・連邦軍ではバオロの状態を「使用不可」に変更

#### <NOを選択>

- ・なし。反強制的にYESの選択に振られる

## サイト7追撃戦の報告

サイト7に潜入したデニムたちのモノアイの映像から、ついに新型MSガンダムの確認に成功する。シャアは追跡のために補給部隊を要求してくる。

### 発生条件

「V作戦」の調査のため、サイト7に派遣させてから3ターン後に発生する。

### 効果

#### <YESを選択>

- ・補給部隊の派遣許可で、ガダムが出港して「使用不可」に変更
- ・デニム、ジーンの状態を「死亡」に変更

#### <NOを選択>

- ・ドレン、デニム、ジーン、スレンダーの4人が帰還して状態を「使用可能」に変更
- ・シャアは単独で追撃行動。シャアの叛意が「+2」となる



# 拠点攻略

## 第二次降下作戦

「第一次降下作戦」でオデッサを制圧した公国軍は、続けて「第二次降下作戦」を実施する。目標は連邦軍本部である南米ジャブローの牽制を含め、北米大陸とする。ここはカリフォルニアとニューヨークの2大拠点が存在する、非常に重要な戦略地域である。もちろん、その防衛力は並みではない。

ここでは太平洋を越えるため、オデッサからの移動は困難を極める。かといってソロモンなどからHLVを使用しても、降下までには危険が多すぎる。できればここは機動巡洋艦ザンジバルを起用してもらいたい。オデッサからザンジバルを打ち上げて、カリフォルニアに降下させるのだ。この方法ならば搭載数も多く、降下後の戦闘にも参加できるので、確実な侵攻作戦が展開できる。



「第一次降下作戦」が進行する。次は北米大陸だ。

### 発生条件

オデッサを占領後、次のターンで北米大陸への侵攻が提案される。「特別」で実行選択をYESにすることで進入が可能となる。

### 効果

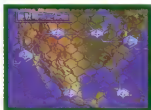
参加部隊に士気値「+30」を加算。

## 本馬、北米降下

連邦軍「V作戦」の追跡部隊は、ルナ2付近での戦闘でガデムを失い、その連邦軍MSの脅威を肌で感じ始める。

シャアは決死の行動により「本馬」とコードネームをつけた。連邦軍の新造戦艦を北米大陸へと誘いこむことに成功した。北米には地球攻撃軍総司令ガルマ・ザビが鎮座しているので、彼とうまく合流することができれば、たとえ本馬でも…、という目算がある。

ガルマはザビ家の末弟であるがゆえ、常に大きな手柄を立てたいという野心を持っている。が、その思いが強すぎるためか、功を焦って実力を出しきれないでいる血気さかんな司令官であった。この本馬追撃の任務は彼にとって、はたしてどちらに傾くのだろうか。



ガルマ・ザビ。実は心やさしい悪人なのだが、その家系から彼には試練が待つ

重要な戦略ポイントの北米大陸。カリフォルニアベースを公国軍の最大拠点に！



### 効果

- ・地球へと降下する新造戦艦「本馬」の追撃戦で、スレンダーの状態を「死亡」に変更
- ・ドレンはムサイ搭乗のため、追跡部隊からはずれて状態を「使用可能」に変更
- ・新たにガルマが地球で迎え撃つため、ガルマの状態を「使用不可」に変更

### 発生条件

「ガデム補給部隊全滅の報告」が入ってから、2ターン後に発生する。

# 特別提案

## ガルマ・サビの国葬提案

### 発生条件

ガルマ戦死の・報後、「特別」にガルマ・サビの国葬と追加される。なお、項目は3ターンたつと自動的に削除される。

### 効果

- ・ジオン公国軍全部隊に対して士気値「+20」を加算
- ・弟ガルマの葬儀をささやかに行いたかったドズルは、この国葬に対し、叛意が「+2」となる

「我々は、今ひとりの英雄を失った…」ギレンは弟ガルマの葬儀を、衛星を使って宇宙規模に行った。それは肉親の死という哀しみからよりは、むしろジオン公国全軍の士気向上という、総帥としての思惑のほうが高かったのではないかと推察される。その結果がどのような展開をもたらすかは、現時点では分からない。ただ、デギン公がこの一件で失意の念にとらわれてしまったことだけは、迷うことなく事実であったといえる。



地球圏の全ての人類に対してギレンが叫ぶ。正義は我らにあると

## ガルマ戦死報告

シャア自身の報告により、ガルマの死が告げられる。それはU.C.0079年10月4日、ニューヨークからの通信だった。ガルマとシャア。違う立場で出会ったのなら、このような運命ではなかったであろう二人。そこには余人の介入する余地はない。「木馬」もまた、復讐の道具でしかなかった…。玉碎覚悟の特攻に見た、ザビ家の末弟としての誇り。ドズルが悔やんだとおり、あと数年生きていたのなら、名実ともによき軍人になっていたのかもしれない。

結果としてガルマは、連邦軍の脅威の力を自らの死を持って報告することとなった。しかしその死はムダではない。膠着していた「一年戦争」は、これを境に激化していくのである。

### 発生条件

ガルマが意気揚々と木馬を追撃すると報告してから、3ターン後に発生する。



ああードズルのいうとおりだーだからだ、ギレンー 葬かにー 下意にーガルマの真面目を 褒めてやってくれまいか？

国葬に参列するシン・マツナギ以下、公国軍の戦士たち皆は何を思うのか…

失意のデギン公。もっとも愛し、もっとも成長を待ち望んでいただけにつらい



### 効果

- ・ガルマは木馬との戦いに敗れたため、その状態を「死亡」に変更される。後々考えると、ジオン公国の失ったものは大きかったのではないだろうか
- ・前回、シャアが消息不明となっていた場合は、死亡は免れる。シャアの裏切りがないからであろうか。つまり、ガルマの死はシャアの裏切りにはしかほかならないということになる

# 拠点攻略

## 第三次降下作戦

第一次、第二次と降下完了を終えた公国軍は、初期目的の最終段階に入る。第三次降下作戦。その目標地点は中部アフリカ、キリマンジャロである。ここは山岳地帯という土地柄だけに、非常に攻め手の進行を狂わせる基地なので、あせらずにじっくり攻めていこう。

アフリカ大陸へはカイロからスタートし、南と西のふたつのルートに分かれて侵攻しよう。南の部隊はキリマンジャロ周辺に陣を構え、幾度か拠点内に進入しては拠点内の生産をストップさせる役目を担う。いっぽう、西の部隊はダカールから南へと周辺拠点の制圧を順次行っていく。これによってキリマンジャロを落として、生産力を激減させるのである。

拠点内ではジムが配属されている可能性が高い。確実な勝利をめざすならグフやドムは必須であろう。特に局地戦でのグフの機動力には目を見張る。



地球攻撃軍拠点でのセレモニイの一幕。尖光のガルマ

### 発生条件

- ・カリフォルニアおよびニューオーークの占拠後に提案がある
- ・「特別」から選択し、YESにする  
と実行となる
- ・参加部隊は上気値「+30」を計算

### シャアの処刑

弟を失った失意の気持ちと、その弟を守りきれなかった者への憤りが入り交じった面持ちのまま、ドズルはギレンに提案してきた。「シャアを謹慎処分にすべきだと思うのだが…」と。

たしかにザビ家の一子で、身を呈してまで守れなかったのか？ あの赤い彗星の異名はどこへいったのか？ と問いたい気持ちも分かるが、謹慎処分となると、それより派生する先の状況のほうが問題であるとギレンは考え、即答を避けた。

ここでシャアを戦線から降ろすと、シャアにわだかまりが残るし、また、降ろさずに現状を維持としようとするドズルが不平を持つ。ギレンにとっかなりむずかしい問題であった。

### 発生条件

ガルマの同葬の提案が発生した次のターンで、ドズルから声がかかる。



このままでは 戦線に付して  
あしきつらん  
戦線処分にすべきだと思うのだが

戦線を離れたシャア その胸中に去来するものとは、はたして……

シャアの処分を申し立てるドズル。そこには弟思いの兄の無念さが垣間見える



### 効果

#### <YESを選択>

- ・シャアを謹慎処分とし、キャラクターの状態を「謹慎中」に変更
- ・シャアの叛意が「+1」となる

#### <NOを選択>

- ・シャアの処分はなしにして現状を維持。キャラクターの状態を「使用可能」に変更
- ・納得のいかないドズルの叛意が「+1」となる

# 拠点攻略

## ペキン攻略作戦

オデッサ、北米、中部アフリカの重要拠点を制圧し、地球侵襲作戦のためのパイプラインの確保に成功した公国軍。それは事実上の地球席卷に近いものであった。歴戦の勇士たちが次々と地球に降り立つ。そして降下作戦勝利のセレモニー。今まさにジオン公国は最大の士気向上を得ていた。

ここで第二の侵襲作戦が提案される。大気圏外からの降下作戦ではなく、地球上での戦略的な侵襲作戦。地球の全てを掌握する作戦の始まりである。

緒戦は東アジアの重要拠点ペキン。オデッサをベースポイントとした展開で、ユーラシア大陸各地の拠点を占拠していこう。ザンジバルなどの移動力を駆使して一気に部隊を送り込むのが、勝利を導く戦いの常である。連邦軍にはR Xシリーズが姿を現してくる。決して単独では挑まないようにしよう。



地球上での侵襲作戦が開始される。目標はペキンだ

危険をおかすことなく地球侵襲作戦の開始が可能です「ペキン侵襲作戦」を提案します

### 発生条件

- ・第三次までの全ての降下作戦が終了してから、2ターン後に提案される
- ・「特別」でYESを選択することで実行となる

### ガルマ仇討ち部隊派遣

ガルマを亡き者とした、憎き連邦の「V作戦」に対し、ドズルは全幅の信頼を寄せている部隊の派遣を提案する。

青き巨星ランバ・ラル隊の登場である。ルウム戦役からの立役者のひとりで、その力は赤い彗星にも匹敵するものを持っている。しかし、その特筆すべき能力は、ほかでもない「人間」としての器の大きさであろう。ラルの部下は、その全てが心身ともにラルに仕えている。そしてラルも自分の命を皆に預けているのだ。

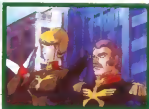
ドズルもそれをよく知っている。だから弟の仇討ちを託したのである。思うに、ドズルはラルに自分と同じにおいを感じたのではないだろうか。自分と同じことをしてくれるだろうと。



本島に、青き巨星ランバ・ラルを派遣する「V作戦」の計画は完璧だ！今のうちに、叩かなくてはならぬ！

ランバ・ラルとハモン その志は常に高く、その思いはかぎりなく強い

自分が信頼している部隊を派遣したい。もっとも大事な任務だからこそその思いだ



### 効果

- 〈YESを選択〉
  - ・ランバ・ラル隊を派遣することとなる
  - ・ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズンの5人のキャラクターの状態を「使用不可」に変更
- 〈NOを選択〉
  - ・ランバ・ラル隊を派遣しない。ドズルは私怨だけではダメだということに気づく。しかし、それは素直な納得とは別のものであった
  - ・ドズルの叛意が「+1」となる

### 発生条件

- ・シャアの処罰が発生したあと、2ターンたつとドズルが提案してくる
- ・「特別」のYESで実行する

会話イベント集 アムロ+カイ

アムロ カイさん… ボクはあなたの全部が好きというわけじゃありませんでも 仲間じゃないですか!? 一緒に がんばりましょう! カイ そういふ いい方好きだぜ アムロ! ま 仲良くやろうや!

# 特別提案

## 潜水艦艦隊設立の提案

### 発生条件

連邦軍からJ-センスイカンの情報を入手し、ユーコンを生成。開発終了後「ハワイ攻略作戦」が提案されていない場合のみ、キシリアから提案を受ける。

### 効果

〈YESを選択〉

- ・「特別」にハワイ攻略作戦が追加される
- ・NOを選択
- ・キシリアは提案が承諾されないため、叛意が「+1」となる

カリフォルニアを制圧した公国軍は、その西海岸から潜航すべく、海洋部隊の先駆けとなる潜水艦ユーコンの開発に着手する。その折、キシリアはふたつの大きな計画を用意し、ここぞとギレンに提案してきた。

潜水艦隊の早急な設立と、太平洋の中心に位置するハワイ諸島の制圧。それは広大な太平洋をも牛耳るうえで重要な作戦であった。ギレンはキシリアの計画に自分をも超えるかも知れぬ、したたかな空気を感じた。

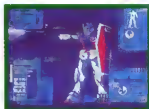


非凡な策略家キシリア  
その本音は兄弟にも知られていない...

## ランバ・ラル補給達成

木馬を追跡中のランバ・ラル隊は、幾度の戦闘を交え、「V作戦」の詳細を明らかにしていく。ガンダムを含めた3機のMSの存在と、木馬の正式名称がホワイトベースであるということ。そして何よりも、素人同然の戦い方ではない、実は未熟な部隊であるという弱点をつかんだ。

しかし、いかにせん戦力の乏しさからこれを撃退できず、苦戦を強いられる。それに対してドズルは新型重MSドムを送るように要求するが、キシリアは疑問を抱く。近々に控えた連邦軍との大規模な戦闘のためにも、私怨での戦いにこれ以上の戦力は使えないと提言する。



戦況を報告するランバ・ラル 彼ほどの戦士とて、ガンダムには対抗できない

ガンダムなどのデータが送られてくる。その予想以上の性能に対応が急がれる



申し訳ありません！  
本島の戦力は、予備品より  
我々は手強いダメージを受けました！

### 効果

〈YES→YESを選択〉

- ・キシリアを信じ、ランバ・ラル隊にドムは送らない。しかし、本国サイド3でドムの生成が開始される。これはランバ・ラル隊へ送るものではない。

〈YES→NOを選択〉

- ・ドズルを信じてドムを送る。もちろんキシリアとしては、いい気分ではない。叛意が「+1」となる

〈NOを選択〉

- ・ドムは送らず、ランバ・ラル隊にはゲリラ戦で戦ってもらう。これが史実どおりだろうか…  
ただし、本国サイド3でドムの生成が開始される

### 発生条件

- ・ランから攻撃に失敗したとの報告が入った次のターン
- ・また、ドムの開発が終了した時点で発生する

会話イベント集 ゼロVSウラア

ウラア なに この感じは！ 悲しい… かわいそうな子… おやめなさい あなたが 戦うことなんてないのよ！ ゼロ ううるさい！ 僕は 宇宙（そら）を落とした奴らに復讐するんだ！ 邪魔をするな！

# 拠点攻略

## マドラス攻略作戦

ベキンおよびアジア圏の制圧により、ユーラシア大陸上の連邦軍を追い詰めた公国軍地上部隊。残るはインド半島に位置するマドラス。ここを落とせば、完全な勢力圏の尺図ができあがる。また、インド洋の制海権も手に入るのだから、オーストラリア大陸への進軍も可能となるのだ。まさに地球侵攻作戦のターニングポイントがここになる。

攻撃部隊を二手に配置。まず、オデッサからの第一地上部隊はドム系を中心とした重MSで固め、拠点デリーで待機させる。続いて第二潜水艦隊をベキンから出撃させよう。こちらはズゴックをメインにするというだろう。連邦軍には陸戦型やプロトタイプのカンダムが守備している可能性が高いので、生半可な進行では歯が立たない。水陸同時進行により、連邦の強固な牙城を打ち崩す。



この一戦が大事であること  
をだれもが感じるのはずいぶん

これより 黒い三連星は  
マドラス攻略作戦を開始する  
目標はインド東部 マドラス基地だ

### 発生条件

オデッサとベキン、この双方の拠点を占領すると提案が発生する。「特別」で YES の選択により、実行となる。

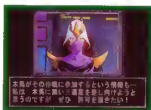
### 黒い三連星の派遣

「ランバ・ラル隊が全滅！」この計報にドズルですら、我が耳を疑った。それだけ連邦の「V計画」は強力なものだったのだ。いや、白いMSガンダムが脅威の正体というべきだろうか。

そして連邦軍は一大反抗作戦の動きを見せ始める。オデッサを奪還しようというのだ。屈指の鉱物採掘基地でもあるオデッサをみすみす奪われるわけにはいかない。キシリアは黒い三連星の出撃を要請してきた。3機のドムで一個師団にも匹敵する力を秘めた特殊部隊だ。この部隊の導入で連邦軍の進行を抑え、なおかつ本馬をも討ちとるというキシリアの算段。シャア、ランバ・ラルと倒れ、ここでどうしても戦果を上げておく必要があったのである。

### 発生条件

「本馬との交戦報告」の2ターン後で、ラル隊が本馬に勝利しておらず、またオデッサが公国領土であれば発生。



本馬がその作戦に参加するという情報も一  
気は、本馬に黒い三連星を差し向けよう  
とするのですが、ぜひ、許可を頂きたい！

黒いスーツに身を包んだ歴  
戦の猛者ども。ジェットス  
トリームアタックなるか

キシリアたつての提案。黒  
い三連星で不安要素を消せ  
ればと策を練るのだから...



まったくは、黒い三連星の動きを  
察らなければならぬぞ！

### 効果

<YESを選択>

・黒い三連星の使用により、ガイア、マッシュ、オルテガの3人のキャラクターの状態が「使用不可」に変更

<NOを選択>

・黒い三連星はそのまま。キシリアは叛意が「+1」となる

<YESを選択のその後>

・黒い三連星を派遣してから2ターンたつと、戦況が報告される。が、史実どおり三連星はガンダムに敗れ、全滅してしまう。連邦軍ではマチルダが死亡

# 拠点攻略

## トリントン攻略作戦

オーストラリア大陸。全ての人々が忘れもしない、その驚愕の歴史を背負った場所。U.C.0079年1月3日。この戦争の火ぶたが切って落とされた「一週間戦争」で、「ブリティッシュ作戦」と呼称された究極の弾頭「コロニー落とし」は、この大陸に着弾したのだ。今は連邦軍のジャブロー、ベルファストに次いでかまめとなる重要拠点となっている。

公国軍はユーラシア大陸を領土とし、最終段階へ進む矢先として、まずオーストラリアのトリントンにその照準を合わせた。オデッサやキリマンジャロからのザンジバル輸送。またはマダラスの潜水艦隊を起用することで、今では容易に進軍することができるだろう。しかし、この時期にはMSもほぼ上位機種が出そろわず。いくら優位に立っていても、注意は怠らないようにしよう。



このシーンがオーストラリアの悲劇である

### 発生条件

連邦軍からJ-セクスイカンの情報を入手し、「ユーコン」を生成。開発終了後「ハワイ攻略作戦」が提案されていない場合にのみ、キシリアから提案を受ける。

### マッドアングラー隊設立を提案

再びキシリアから提案が上がる。現在、先遣隊として大いに活躍している潜水艦隊。ここにさらなる特殊部隊を設立しようというのだ。部隊の目的は諜報活動と、それに伴う破壊工作活動である。そしてキシリアはこの特殊潜水部隊の隊長として、赤い彗星のシャアを推薦してきた。

ガルマの一件以来、ドズルが見限り、戦線から遠ざけられていた男。キシリアはこのシャアの能力を高く評価していた。時代を先取る「ニュータイプ」の力を持つといわれ、連邦軍の木馬も、今ではニュータイプ部隊と呼ばれている。その戦力は脅威の一言だ。

毒には毒を…。ギレンはキシリアの提案を承諾せざるを得なかった。



シャアと木馬の協議。そして宿敵ガンダムとの決着。どうなるのだろうか…

海底深く潜行するマッドアングラー隊。そして赤い彗星がついに戦線復帰となる



### 効果

<YESを選択>

・シャア、ブーンの状態を「使用不可」に変更

<NOを選択>

・キシリアの叛意が「+1」となる

・連邦軍ではブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウの状態を「使用可能」に変更

・また、連邦軍部隊としてホワイトベース、ガンダム、ガンキャノン、ガンタンク、コアブースターがそれぞれ生成される

### 発生条件

黒い三連星を派遣してから、5ターンたつとキシリアが提案してくる。



# 拠点攻略

## ハワイ攻略作戦

カリフォルニア、ベキン、トリントン全てを占領下とすることで、太平洋を丸ごと包囲した公国軍。連邦軍は封鎖系統に混乱が生じ、行き場を失うことで残された1カ所に全軍が撤退するという失態を演じていた。そう、太平洋の中心に位置する最後の戦略拠点ハワイである。連邦軍海洋本部であり、また重要な生命線でもあるここを、公国軍が押さえることに成功すれば、太平洋全域を掌握できるのだ。

ここはカリフォルニアまたはトリントンから潜水艦隊を出撃させ、大規模に攻撃を仕掛けていこう。MSは全て水陸両用タイプで編成するのが基本。地上用MSも戦闘できないわけではないのだが、局地マップ内の足場が少ないために有効な活用ができない。できれば部隊編成にゾックや、MAグラブが入れば、より確実な攻撃が見込めるだろう。



ここを制圧することで、今後の行動が自由になる

報告します ハワイ方面軍がハワイ諸島 最大の港「瓦納ホエ」を制圧し太平洋全域の制海権の確保に成功しました

### 発生条件

カリフォルニア、ベキン、トリントンの全てを占領する。キシリアの潜水艦隊設立の提案を断っているか、その提案自体が発生していない。

## シャア、ヘルファスト攻撃

先に設立した特殊潜水部隊マッドアングラー隊は、ヨーロッパ方面での任務遂行中に有力な情報を入手した。「ヘルファストに見慣れない新鋭艦が入港」。シャアはスパイを潜り込ませ、これが木馬であることを突き止めた。シャアはひとりほくそ笑む。「私は運がいい」

### 発生条件

マッドアングラー隊を設立後、2ターンでスパイ 107号から報告が入る。スパイ報告の次ターンで発生。

### 効果

民間人スパイ 107号（ミハル）を潜入させることにより、ヘルファストの内情および木馬の状況を手に入る。これによって、ヘルファストの防衛レベルが「-6」になる

## マッドアングラー隊の木馬追撃

潜伏したスパイ 107号からの情報により、木馬の行き先が南米ジャブローであることが判明。シャアはこれを追撃し、ついに連邦軍最大の宇宙船ドックを突き止める。

### 発生条件

情報を入手し、ヘルファストを攻撃してから2ターン後に追撃イベントが発生。

### 効果

- <YESを選択>
- ・木馬を追撃させる
- <NOを選択>
- ・木馬を追撃させない。シャアの叛意が「+1」となる
  - ・シャア、ブーンの状態を「使用可能」に変更
  - ・連邦軍ではブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウの状態を「使用可能」に変更

# 拠点攻略

## ベルファスト攻略作戦

ジオン公国軍は歓喜した。連邦軍の最重要拠点のひとつ、ベルファストの内情が判明したのである。その防衛力や潜入経路など、今まで謎とされていた部分の解明により、進行作戦の決議が早まった。ここはヨーロッパの防衛を一手に引き受けている基地だ。その重要性は極めて高い。

水面下で任務についていたマッドアングラー隊の諜報活動も上々のデキといったところだろう。さすがは赤い彗星というべきか。ここでベルファストを攻略できれば、連邦軍は裸も同然となる。

やはり起点はオデッサになるのだが、地上用MSの上陸が無理なので輸送部隊を用意しよう。潜水艦隊は地中海を移動。また、ハワイから北上してまわり込む艦隊も検討しておくで波状攻撃が可能となる。

MSの編成部隊にはスゴックEがいると心強い。



ベルファストに攻撃を行い  
その艦にスパイ107号を本艦に送り込ませ  
本艦の行き先を見極めます！

シヤアはここにも期待を裏切らない男だ

### 発生条件

マッドアングラー隊のシヤアから報告を受けた次のターンに起こる。また、自国の重要拠点数が12以上に達し、さらに「V作戦」の追跡を終了していると発生

### オデッサ作戦の察知

連邦軍の秘策中の秘策、オデッサ作戦の状況が明るみに出た。総指揮官であるレビル将軍を筆頭にMSと戦車の混成部隊で、上空には航空編隊と「V作戦」の旗艦である木馬までもが参加している。もちろん脅威の白いMSも…。まさにこの一戦にかけてきたのだ。

オデッサは重要な軍事拠点。キシリアも黙ってはおれず、マ・クベを司令官に防衛網を展開させるべきだと詰め寄る。もはや頼れる武人は少ない。

マ・クベとて、それなりの策は弄する男だ。使えなくはない。が、この一戦は重要であり、失敗することは公国の士気にもかかわる。任せられるのだろうか？ 慎重な配慮が要求された。

はたしてマ・クベの切り札とは…。

### 発生条件

「木馬との交戦報告」を受けてから5ターン後、オデッサが公国の領土であれば発生。



指揮官に推されたマ・クベ策士として活躍しているが、この局面ではどう出る？

大戦を控え、緒々と戦地へ投入されていく部隊。どれだけの兵士が生き残るのか



### 効果

<YES・NOどちらを選択しても同じ>

- ・オデッサ内に連邦軍部隊生成  
ビクトレー×1、61シキセンシヤ×6  
ジム Pタイプ×3、フライマンタ×3  
デブログ×3

<黒い三連星を木馬に向かわせなかった場合>

- ・オデッサ内に連邦軍部隊生成  
ホワイトベース、ガンダム、ガンキャノン、ガンタンク

# 特別提案

## ソーラレイ開発提案

### 発生条件

基礎技術レベルが10以上であること。また、ベルファストをホワイトベースがユニットとして登場している状態で占領したあと、2ターン目に起こる連邦艦隊集結のイベントが発生していないこと。

### 効果

特別の項目にソーラレイの開発が表示される。開発を選択した場合、3ターン後にソーラレイの完成が報告されるのだ。

ソーラレイの開発とは、ジオン公国の密閉型スペースコロニーを改造し、直径6.5キロメートル、全長32キロメートルの巨大レーザー砲を建造するというものである。構造上の問題で1回しか使用できないが、その効果は絶大無比であるので、連邦軍との決戦の切り札としてぜひ建造しておきたい。ただし、ソーラレイは連邦艦隊集結のイベント中で使われるので、実際のマップ上でのユニットとしては存在しない。



スペースコロニーを改造し、巨大なレーザー砲とするソーラレイ

### 連邦艦隊集結

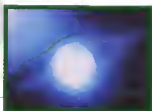
ソロモン空域に連邦艦隊が集結していることが報告され、デギン公王は和平交渉を行うべく連邦艦隊へ向かう。このときソーラレイが開発されていた場合、ギレンはこれを使うことを決意。

現在ソーラレイの照準はゲル・ドルバを向いており、そこにはデギン公王と連邦のレビル将軍がいた。このまま発射すれば、連邦艦隊の三割を撃破できるうえに、ふたりを殺して和平交渉の阻止ができる。しかし、公王を殺害した場合、キシリアがギレンを裏切る可能性もある。かといって、公王を見逃して照準を変えると、連邦艦隊の半分を撃破できる代わりに和平交渉が成立し、全軍の士気が低下するなど公国内部に混乱が生じてしまう。



ソーラレイの悪しき光で、デギン公王の命と連邦軍艦隊の三割が失われる

諜報部からの急報が入る。なんと、ソロモン空域に連邦軍艦隊が集結している！



### 効果

・特別の項目からソーラレイの開発が削除、シャアの状態で「使用可能」に変更。ソロモンの周辺に連邦軍の部隊が現れる

・ソーラレイ開発済み、ガルマ戦死の場合

<YESを選択>デギン公王死亡、連邦艦隊30%消滅、レビルの状態を「死亡」に変更

<NOを選択>連邦艦隊50%が消滅、和平交渉成立、ソーラレイ未開発、ガルマ戦死の場合、和平交渉成立。ソーラレイが開発済み、ガルマ生存の場合、連邦艦隊50%消滅、ソーラレイ未開発、ガルマ生存の場合は何も起こらない

### 発生条件

ベルファスト占領後2ターン目に起こる。このときホワイトベースがユニットとして存在していなくてはならない。

# 特別提案

## 士気昂揚演説の提案

### 発生条件

連邦艦隊集結のイベントで、公王により連邦との和平交渉が成立した場合、その結果2ターン後に低下した全軍の士気を高めるため、士気昂揚演説の提案がなされ、特別項目に加えられる。

### 効果

士気昂揚演説を行うことにより、公国軍全部隊の士気値「+20」を加算。

これはデギン公王により、連邦との和平交渉が成立した場合に起こるイベントである。和平交渉成立とはいえ、ジオン公国の実権はギレンが掌握しているため戦闘は継続可能だ。しかしながら、公国軍の士気はこの事実のため確実に低下しており、何らかの打開策を講じる必要にギレンは迫られる。士気昂揚演説は、手っとり早く全軍の士気を回復させることが可能なので、資金に余裕があるならばぜひ行おう。



ギレンは優良なジオン公国が、地球を管理せねばならないと演説

### 和平交渉成立報告

デギン公王が連邦軍との和平交渉を成立させたことにより、ジオン公国内に混乱が生じてしまう。ジオン公国の実権はギレンが握っており、デギン公王はもはやお飾りの存在になっていたとはいえ、公国内国民の動揺は隠しようがなく、これにより経済が一時的にマヒをしてしまう。そのため、1ターンのあいだジオン公国軍は資金と資源の収入を受けられなくなってしまう。また、軍にも混乱が拡がり、全部隊の士気は30ポイント低下することになってしまう。しかし、戦争を継続することは可能であるので、収入を1ターンだけがまんし、次ターンで反撃に転じよう。士気の回復は局地戦に大部隊を送り込み、被害を抑えて制圧するとすぐにもとどおりになる。

### 発生条件

連邦艦隊集結のイベント時に、デギン公王が連邦と和平交渉を成立させた場合、次のターンで和平交渉成立報告が行われる。



報告いたします  
デギン公王と連邦の和平交渉は成立しました  
しかし、デギン公王に実権がないといはれ

デギン公王の和平交渉成立により、国内が混乱していることが報告される



このことにより、我が国の経済は一時的にマヒし、国民の士気は低下するでしょう

### 効果

- ・国内混乱により1ターンのあいだ収入がなくなる。
- ・ジオン公国軍の全部隊で士気値「-30」を加算。

# 拠点攻略

## ルナ2 攻略作戦

ルナ2 攻略作戦は、連邦軍拠点も残り少ないシナリオ終盤に提案される。この頃には、連邦軍も公国軍も強力なユニットが出そろい、壮絶な戦いが予想される。そこで、より楽に制圧するため、ルナ2にいる敵戦力を弱らせる必要があるといえる。

方法はふたつ。ひとつは、部隊をルナ2近辺から後退させ、ルナ2内のユニットをおびき出す。そして敵ユニットをすぐに殲滅。これを繰り返して、徐々に戦力をそぐ作戦。もうひとつは、オトリ部隊をルナ2に進入させ、敵部隊を引きつけながら局地戦MAP内を逃げまわる作戦。これを繰り返すことで敵部隊の物資を消耗させ、敵の攻撃や移動を封じる。これらふたつの作戦は非常に有効だが、作戦の効果が出るまで、時間がかかることが難点である。ターン数に余裕がある場合のみ使ってみよう。



親衛隊隊長のデラーズが、ルナ2 攻略作戦を提案する

### 発生条件

ジオン公国軍が所持する重要拠点が13カ所以上であり、連邦艦隊集結のイベントが発生した5ターン後以降であること。さらに、ネオ・ジオンなどの第三勢力が存在しないこと。

### サイド6、フォン・ブラウン市からの抗議

サイド6とフォン・ブラウン市から抗議が公国になされるイベント。このとき、抗議を受けるか否かの選択が可能であり、今後の話の展開が変わる可能性が生じる。

この戦争で中立の立場であるスペースコロニーサイド6からの抗議については、ドズルが対応する。もし、抗議に応じ公国軍の非を認めると、ドズルに反逆の可能性がある。やはり中立である月面都市フォン・ブラウン市からの抗議はキシリアが対応。これも公国軍の非を認めるとキシリアに反逆の可能性がある。しかしながら、どちらも公国軍の非を認めない場合は、シャアの叛意が上がってしまい、彼に反逆の可能性があるになってしまうのだ。

### 発生条件

公国軍の重要拠点数が6カ所以上になった場合サイド6から、9カ所以上になった場合フォン・ブラウン市から抗議される。



今は黙下ろ。少しでもいい機はほしかったからうきうきしていても構わないのではないかな？

フォン・ブラウン市からの抗議。キシリアとシャアの叛意に影響を与える

サイド6からの抗議。どちらを逃がかでドズルとシャアの叛意に影響を与える



するわけにはありません！フォン・ブラウンの叛意は、高揚しても構わないのではないのでしょうか？

### 効果

サイド6からの抗議

<YESを選択>

・シャアの叛意が「+1」となる

<NOを選択>

・ドズルの叛意が「+1」となる

フォン・ブラウン市からの抗議

<YESを選択>

・シャアの叛意が「+1」となる

・グラナダの防衛レベルが「+2」となる

<NOを選択>

・キシリアの叛意が「+1」となる

会話イベント集 アムOVSジョニー・ライデン

〈アムO〉は 早い！ 赤いモビルスーツ？ シャアとは違うがこの感じは… 危険だ！

〈ジョニー・ライデン〉貴様が連邦のエースか？ 赤い麗妻と呼ばれた俺のスピードについて来られるかな？

# 特別提案

## フラナガン機関設立の提案

### 発生条件

基礎技術レベルが8以上になっている。また、正統ジオン軍およびネオ・ジオン軍が発生していない。さらに、キシリアがデギン公王の死について調べているときに、彼女を逮捕していないこと。

### 効果

フラナガン機関が設立後3ターン目にサイコミュの開発が成功し、MAブラウ・プロの開発が提案される。ブラウ・プロの開発終了を機にニュータイプ関係のイベントが次々と起こることになる。

キシリアの提案により、ニュータイプ能力を研究するフラナガン機関を発足するかどうか、選択をするイベント。フラナガン機関の設立によりサイコミュの開発が成功し、ブラウ・プロなどニュータイプ用の兵器が開発されていく。ブラウ・プロの開発終了後、ニュータイプの実戦投入の提案がなされる。これにより、シャリア・ブル、ララァ・スンなど原作でおなじみのキャラを戦線に投入することができるようになるのだ。



キシリアがニュータイプ能力研究を提案、フラナガン機関ができる

## 旧ジオン派の粛正

ギレンは公国国民の戦意昂揚のため、過去に提唱した優性人類生存説の続編を発表した。だが、この独善的な説に親ジオン・ダイクン派、いわゆる旧ジオン派が反発。彼らは何事かをめくろみ、活発な運動を展開していく。

しかし、その動きをギレンからも察知し、旧ジオン派の一斉検挙による粛正の可否が問われることになる。

ここで旧ジオン派を検挙しない場合、旧ジオン派は一斉に蜂起し、国内は混乱状態となる。この結果、経済活動が停滞し、1ターンの間、資金と資源の収入を得られなくなってしまう。逆に旧ジオン派を検挙した場合、シャアの叛意が上がってしまうが、国内に影響はなく、無事に済むこととなる。

### 発生条件

統優性人類生存説の発表を実行した2ターン後、旧ジオン派の反発が報告。そこで、彼らの粛正の可否が提案される。



旧ジオン派の反乱のため、ジオン公国は経済活動に深刻な影響を受けてしまう

統優性人類生存説のため、旧ジオン派の反感を招き、不穏な空気が流れる



### 効果

<YESを選択する>

・シャアの叛意が「+2」となる

<NOを選択する>

・次のターンで旧ジオン派が蜂起する。短期間で鎮圧できたため大事には至らなかったものの、国内は混乱し経済活動に深刻な影響が出てしまう。そのため、1ターンの間、資金収入が0になる

# 特別提案

## 続優性人類生存説の提案

### 発 生 条 件

ガルマ・ザビが死亡していない状態にある。本馬撃破のためにランバ・ラル、クラウレ・ハモンらの部隊を派遣し、帰還後に「本馬との交戦報告」が発生する

### 効 果

〈YESを選択〉

低下してしまった前線の兵士たちの士気を、総帥の著書である「続優性人類生存説」を発表することによって再び高める。(ジオン軍全体の士気値「+20」を加算)

「優性人類生存説」とは、U.C.0071年に大天才とも呼ばれており、1 Q 240の当時27歳であったギレン・ザビによって発表された彼の著書である。

「合理的な人口整理で、理想の社会を建設する」という夢を持つ彼によって執筆されたその内容は、旧ジオン派（ジオン・ズム・ダイクンによって設立されたジオン共和国をよしとする人間たち）の反感を引き起こす可能性があった。



総帥にして1 Q 240の大天才であるギレン・ザビの著書

## Z065 ニュータイプの実戦投入許可申請

ニュータイプの力を高く評価したキシリア・ザビは、その超人的な能力をジオン公国軍にとっての軍力という形での利用方法を考察した。

### 発 生 条 件

- ・キシリア・ザビを謀反疑惑で逮捕していない
- ・ブラウ・ブロの開発が終了
- ・第三勢力が登場していない

### 効 果

〈YESを選択〉

- ・自軍にフラナガン機関出身のニュータイプが投入され、パイロットとして選択することが可能となる
- ・シャア・アズナブルの叛意が「+2」となる

〈NOを選択〉

- ・ニュータイプの存在が、ジオン公国にとっての大きな戦力になるということを理解しないギレンに対し、キシリア・ザビの叛意が「+1」となる

## Z066 シャリア・ブルの帰還

シャリア・ブルは木星での過酷な状況下において、その能力を開花させたパイロットである。ちなみに、彼は公国軍のニュータイプの中で最年長者だ。

### 発 生 条 件

- ・「ニュータイプの実戦投入許可申請」のイベントでYESを選択
- ・第三勢力が登場していない

### 効 果

- ・「ニュータイプの実戦投入許可申請」イベントの1ターン後に、木星より帰還したニュータイプであるシャリア・ブルが自軍のパイロットとして「使用可能」になる
- ・艦船からMAまで、全ての兵器を操ることが可能なシャリア・ブルは「魅力」や「指揮」など、全ての数値が高いオールラウンドパイロットだ
- ・また、ニュータイプ専用MSに搭乗させれば機体に装備されたニュータイプ専用武器が「使用可能」

会話イベント集 レビルVSギレン

〈レビル〉ギレンか… 貴様は… この戦いに勝つて何成そうと言うのか？  
〈ギレン〉地球連邦の絶対民主制が何を生んだ？▼



# 特別提案

## ルビコン計画提案

### 発 生 条 件

ジオン軍シナリオスタート時より、一定のターン数（モード開始から100ターン）が経過しなければならない。

### 効 果

〈YESを選択〉

謀報力/100（%）の確率判定で、あたり…自軍でGアレックスの開発可能。サイクロプス隊が生存はずれ…連邦軍でGアレックスの生産開始。サイクロプス隊全滅

連邦軍でニュータイプ専用ガンダム（アレックス）を開発中であるとの情報を得た公国軍は、アレックスの奪取のためにルビコン計画を発動し、予測開発場所へと公国軍特務部隊サイクロプスを送り込む。

過去、ザビ家の末弟であるガルマ・ザビを倒したのは連邦軍のガンダムだった。そのガンダムがNT対応兵器となれば公国軍にとっての脅威となるだろう。奪取ができないのなら破壊。それもかなわぬときは…



小さな戦友に彼はいった。「戦争が終わったら会いに行く」と…

## Z087 ララァ・スンの登場

フラナガン機関のニュータイプ。シャアに想いを寄せ、シャアは彼女の中に母を求めた。アムロとも共感し、それ以来ふたりのあいだに在り続けたいという想いを持つ。

### 発 生 条 件

- ・木星からシャリア・ブルが帰還している
- ・第三勢力が登場していない

### 効 果

- ・「シャリア・ブルの帰還」イベントの発生2ターン後に、フラナガン機関出身のニュータイプパイロット、ラファ・スンが、自軍のパイロットとして「使用可能」となる
- ・ラファ・スンは艦船兵器こそ操縦することはできないが、そのほかの兵器は全て操縦可能なのだ
- ・また「射撃」と「反応」の数値が高く、ニュータイプとしての能力は、ジオン公国軍の中でもっとも強大である

## Z088 クスコ・アルの登場

機動戦士ガンダム（小説版）にのみ登場するニュータイプ。ラファのあとにエルメスに搭乗する。大人の女性ゆえにアムロに興味を抱いてしまう彼女が…。

### 発 生 条 件

- ・ラファが登場している
- ・圧倒、または完全勝利エンディングを出したデータがある
- ・第三勢力が登場していない

### 効 果

- ・「ララァ・スンの登場」イベント発生5ターン後に、フラナガン機関出身のニュータイプパイロット、クスコ・アルが、自軍のパイロットとして「使用可能」となる
- ・搭乗可能な兵器は、ラファ・スンと同様に艦船以外の全種類。全体的にパイロットとしての能力は高く、中でもニュータイプの女性には珍しく「格闘」の数値も高い。ぜひ前線で戦わせたいところ

# 特別提案

## EXAMの研究提案

### 発生条件

- ・フラナガン機関（ニュータイプ能力の軍事利用を目的とした機関）の設立を実行
- ・基礎技術レベルが「12」以上

### 効果

- ・1ターン後に「EXAMの研究」が選択可能となる
- ・「EXAMの研究」でYESを選択
- ・2ターン後に「実験用NTの要求」が選択可能となる

EXAMシステムとは、専用に作られたMSにEXAM仕様のコンピュータを積むことにより、コンピュータ処理でその格闘能力、射撃精度、反応値を極度に向上させるシステム。完成後の機体は、ニュータイプパイロットの搭乗した高性能MSにかぎりなく近い動きを可能とする。しかし裏を返せば、パイロットは鍛えられた肉体や操作技術を持つ者でないと、その運動性能のために無事では済まされない可能性もある。



EXAMシステム研究の集大成であるRX-79BD-2とRX-79BD-3

## Z093 クルスト博士亡命

ジオン公国では、EXAMシステムの可能性全てを引き出すことに失敗した。しかし、クルスト・モーゼス博士は彼自身の持つ正義のために、何としてでもEXAM搭載MSを完成させねばならなかったのだ。たとえ連邦軍に亡命し、自分の母国を裏切ることになっても…。

### 発生条件

- ・「実験用NTの要求」でYESを選択
- ・「実験用NTの要求」の3ターン後に開発提案されるイフリート改を開発し終えること

### 効果

- ・クルスト博士が亡命してしまったために、ジオン公国軍におけるEXAMの研究はストップしてしまう
- ・クルスト博士の亡命を受け入れた地球連邦軍が、彼の提供したEXAMの技術を使用し、RX-79（G）をベースとした試作機「ブルー・ディスティニー（RX-79BD-1）」を開発してしまう

## Z094 マリオン・ウェルチ登場

事実上マリオン・ウェルチは、クルスト博士のEXAM研究における人体実験により、実験中に命を失った人間である。彼女の登場は歴史が変化したという証拠である。

### 発生条件

- ・「実験用NTの要求」でNOを選択
- ・シャリア・ブルが帰還
- ・第三勢力が登場していない

### 効果

- ・「実験用NTの要求」イベントで、クルスト博士の要求を拒否したことで死の運命から解放されたニュータイプ、マリオン・ウェルチがフラナガン機関によって発見され自軍に配備、「使用可能」となる
- ・マリオン・ウェルチも、他の女性ニュータイプと同様に、艦船以外のあらゆる兵器に搭乗することが可能だ。ちなみに彼女は「耐久」の数値は低いが「射撃」「反応」は高いので、拠点上からの遠距離攻撃などに徹するとよい

会話イベント集 アムロVSララァ①

（アムロ） …！？ （ララァ） …これは誰？  
（アムロ） 誰だ…？ 誰がボクを見ているんだ？

# 特別提案

## 第二次フリティッシュ作戦提案

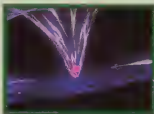
### 発生条件

連邦軍の最重要拠点ジャブローを除いた、地球と宇宙に存在する全ての重要拠点を制圧することが条件。

### 効果

- ・コロニーの落下によりジャブローの拠点防衛LVが「1」に
- ・ジャブローの駐留部隊の「50%」を撃破
- ・中立勢力との貿易収入が「0」になる

親衛隊長エギーユ・デラズが提案した「ルナ2攻略作戦」の真の目的は、制圧時に手に入るサイド7とその空域であった。目的のサイド7を手中におさめたジオン公国軍は、地球連邦軍の最重要拠点であるジャブローに、サイド7を使用した「コロニー落とし」を行う、悪魔のような作戦「第二次フリティッシュ作戦」を発動する。ルナ2を失った連邦軍にはもはや落下するコロニーを止める力はなかった。



U.C.0079年の1月4日に起こった悲劇が、また繰り返される

## Z095 クルスト博士追跡

ニムバス・シューターゼンはジオン公国におけるEXAM搭載MSのテストパイロットであった。その任務に誇りを持つ彼は、クルスト博士の亡命が許せなかったようだ。

### 発生条件

イフリート改の開発が終了し、クルスト博士が亡命をした次のターンに発生。

### 効果

〈YESを選択〉

- ・クルスト博士の追跡に向かっていったため、ニムバス・シューターゼンが「使用不可能」となる
- ・敵CPUの連邦軍ではユウ・カジマ、フィリップ・ヒューズ、サマナ・フェリスが「使用不可能」となる

〈NOを選択〉

- ・連邦軍内でRX-79BD-1、RX-79BD-2、RX-79BD-3の生産が開始してしまう

## Z096 ブルー2号機奪取・EXAM破壊

ニムバスは連邦軍のEXAM研究施設を襲撃し、クルスト博士の抹殺に成功する。その際に彼は調整中であったRX-79BD-2を発見し、略奪したのであった。

### 発生条件

- ・「クルスト博士追跡」でYESを選択している
- ・「クルスト博士追跡」から2ターンたっている

### 効果

〈YESを選択〉

- ・RX-79BD-1、RX-79BD-2の開発が可能となる
- ・2ターン後にニムバスシューターゼンが「戦死」する
- ・連邦軍のユウ・カジマが「行方不明」となる

〈NOを選択〉

- ・ニムバス・シューターゼンが「戦死」をしない
- ・連邦軍のユウ・カジマが「行方不明」にならない
- ・RX-79BD-2とRX-79BD-2/N.S.が開発提案される
- ・連邦軍でRX-79BD-3が生産開始

# 特別提案

## ジャブロー降下作戦提案

### 発生条件

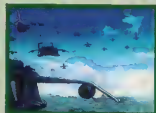
「第二次ブリティッシュ作戦実行」でYESを選択し、連邦軍本部ジャブローにサイド7を落下させると発生。

### 効果

- ・ジャブローへの進入が可能となる
- ・ジャブロー戦参加部隊に士気値「+30」を加算
- ・ジャブロー内に連邦軍部隊生成

ギレン・ザビによって再び行われたコロニー落下作戦により、連邦軍総本部ジャブローの対空防衛網は無能力化した。もはやジャブローは連邦軍本部としての機能すら失いつつある。

今こそすべての戦いに終止符を打ち、ジオン国民が優良主たることを示すときなのである。スペースノイドが30年間受け続けてきた屈辱を晴らすために、ジャブローへの降下上陸作戦を発動させるのだ！



もはやジャブローなどものの数ではない。最後の戦いに勝利せよ

## Z114 正統シオン登場

父デギン公王の死が兄ギレンの己の野望によるものだと知ったキシリアは、グラナダより全世界に向けての演説を放送した。

キシリアがギレンに対し糾弾する。「ジオン公国は危機に瀕している。しかし、私がいいたいのは今戦争中の連邦軍のことでない。危機は我が国内にあるのだ。戦争を権力獲得の手段とし、デギン公王をないがしろにした独裁者ギレン・ザビのことである。

ギレンのいう正義のための戦いとは、本当はだれのための正義なのか？

我々正統ジオン公国は意気揚々ギレン・ザビに対し宣戦を布告する！

国民よ、よく考えてほしい。そして私に力を貸してほしい」と…。



まったくバカにして相手にしないギレン しかし油断は禁物

ギレンに対し宣戦を布告するキシリア。彼女の真意は？



キシリアとともに、闘争できるというのだ。お守りも、用意させて貰おうじゃないか

### 効果

- ・「特別」から「ジャブロー攻略作戦」が削除される
  - ・「特別」から「フラナガン機関設立」が削除される
  - ・キシリア・ザビ率いる「正統ジオン軍」が「グラナダ」に出現する
  - ・下記のパイロットの配属が正統ジオン軍に変わる
- |          |          |
|----------|----------|
| 1. キシリア  | 2. マ・クベ  |
| 3. トワニング | 4. バロム   |
| 5. ガイア   | 6. オルテガ  |
| 7. マッシュ  | 8. シャア   |
| 9. ララァ   | 10. マリオン |

### 発生条件

- ・「キシリア逮捕」が発生している
- ・キシリアの叛意が「7」以上
- ・ネオ・ジオンが未登場

会話イベント集 キシリアVSレビル

（キシリア）レビルとはな！ なせ…腐りきった地球連邦に こだわるのか？ 軍人としての誇りだともいうのか…くだらん！ ▼

# 特別提案

## ジャブロー攻略作戦提案

地球連邦軍本部であるジャブローに進入するには大抵、前述のZ071イベント「ジャブロー降下作戦」を実行しなければならないのだが、同じような内容で、もっと早い段階に進入することができる。それが「ジャブロー攻略作戦」である。こちらは原作どおりにイベントを展開していくことで、第13独立戦隊をシャア・アズナブル率いるマッドアングラー隊によって追撃し、ジャブローへ入港する木馬の行動からその所在を捜し出すというものである。

攻略作戦が実行されると、ジャブローの拠点内に第13独立戦隊の搭乗するホワイトベース、ガンダム、ガンキャノンなどの強力な戦力が生成されるため、この時期の自軍のユニットで戦うのはかなり厳しいものと予測される。また、この作戦は5ターン後に特別提案から削除されてしまうので要注意。



木馬追撃を続行しているとジャブローを発見する

### 発生条件

- ・「マッドアングラー隊設立を提案」にてYESを選択
- ・「マッドアングラー隊の木馬追撃」にてYESを選択

## Z115 ネオ・ジオン登場

「宇宙に住む全ての人々に聞いてもらいたい！」嬌とした声が宇宙に響く。

その声の主は、ジオン公国軍のエースパイロット「赤い彗星のシャア」。しかし、その存在は彼の持つ大きな目的と野望を包み隠すための仮面にすぎなかった。文字どおり、彼が公の場で、その顔の大半を覆い隠す防眩マスクをはぎとったとき、ジオン軍人シャア・アズナブルは死んだのだ。彼はキャスバル・レム・ダイクンとなり、公国、そして地球連邦に対し牙をむく。

スペースノイドの自立を勝ちとるために彼は… いや、ネオ・ジオン軍のニュータイプたちは戦う。

キャスバルの望む、ザビ家と地球の破壊のために…。



ギレンやキシリアは、幼い頃のキャスバル・ダイクンと遊んだことがあるのだ

キャスバルは、ジオン共和国の創始者、故人ジオン・ダイクンの息子である



クウクウ… 赤い彗星があのキャスバルを助けたとは…父の仇というわけか

### 効果

- ・「特別」から「ジャブロー攻略作戦」が削除される
- ・「特別」から「フラナガン機関設立」が削除される
- ・キャスバル・ダイクン率いる「ネオ・ジオン軍」が「グラナダ」に出現する
- ・シャアがキャスバルに改名する
- ・下記のパイロットの配属がネオ・ジオン軍に変わる
 

1. ララア	2. シャリア・ブル
3. マリオン	4. クスコ・アル
5. ドレン	6. デニム
7. ジーン	8. スレンダー
9. ブーン	10. アカハナ

### 発生条件

- ・「連邦艦隊集結」が発生している
- ・シャアの叛意が「7」以上
- ・正統ジオンが未登場

▲《レビル》確かに今の連邦は腐敗している…だが それでも独裁よりはましだ！  
そう 思っているからこそ戦っているのだ！

# ジオン公国軍ユニット系統図



ゲルグダーS型



ケンブフマー



ザクマリンタイプ



イフリーネ改



BD2/N.C



ゲルグダーA型



ゲルグダ/C.A



ゲルグダ/A.G



ゴッグ



アッガイ



ゾック



ゲルグダーB型



ゲルグダキャノン



ハイゴッグ



ズゴック



ゲルグダ/J.R



アッザム



ズゴックS型



ブラウ・ブロ



ザクレロ



ビグ・サム



ズゴック/C.A



ズゴックE



エルメス



ジオング



ビグロ



スキウレ/ザク



ドップ



ドップカスタム



Pジオング



グラブロ



ドダイGA



ドダイYS/ザク



ドダイYS/グフ





## ●本文中の統一表記について

### ヘックス

ゲーム中のマップ表現に使われている六角形のマス  
を指す。距離を表す場合も「1ヘックス」や、「6ヘ  
ックス」などと表記する。(例：少佐の指揮範囲は1  
ヘックスである。)

### ユニット

艦船、車両、航空、航宙、MS、MAなどの兵器を指  
す。「ユニット」はゲーム中のひとつの兵器を表現す  
るときに使う。

### 部隊

ひとつのヘックスを埋めるユニットの集合部隊を指  
す。たとえ1機のユニットでも、ひとつのヘックス  
上にいる場合は「1部隊」と表記する。

### MS

ゲーム中のモビルスーツ兵器の総称。また、本文  
中でもモビルスーツの略称を「MS」と表記。

### MA

ゲーム中のモビルアーマー兵器の総称。また、本文  
中でもモビルアーマーの略称を「MA」と表記。

### キャラクター

配属可能な人物の総称。

### パイロット

配属する個人を表すときにのみ使う表記。

### 武装

ユニットが装備している兵器を指す。(例：リクセン  
Gの武装をAタイプからBタイプに換える)

### 武器

攻撃用兵器の総称。

### 移動範囲

マップ上での移動距離を指す。数は「ヘックス」で  
表記する。(例：このユニットの移動範囲は最高7ヘ  
ックスだ。)

### 拠点

制圧することによって一定の収入を得ることが可能  
となるヘックス。(例：「シカゴ」「トウキョウ」)

### 重要拠点

ルナ2やア・バオア・クーなど、拠点上での兵器の  
駐留、生産、破壊などの行動が可能な拠点を指す。

### 最重要拠点

ジオン公国軍においてのズムシティ、地球連邦軍に  
おいてのジャブローなど、制圧されると滅亡してし  
まう重要拠点を指す。

### 本拠地

重要拠点での局地戦フェイズ時に、そこを所持して  
いる軍の拠点を指す。

### 中立拠点

地上もしくは宇宙MAP上に配置されている銀色の  
ヘックスを指す。

### 防衛拠点

局地戦MAP上に配置された銀色のヘックスを指す。

### 補給ライン

拠点と拠点をつなぐライン。

### 連邦軍

地球連邦軍の略称。

### 公国軍

ジオン公国軍の略称。

### 正統ジオン

正統ジオン公国軍の略称。

### ネオ・ジオン

ネオ・ジオン軍の略称。

### 基礎LV

基礎技術LVの略称。

### 地上

地球MAPを指す。

### 宇宙

宇宙MAPを指す。

### スタック

数機のユニットを同一ヘックス上に重ねる行為を指  
す。(例：三機のドムをスタックさせて進軍する)

### ZOC (ゾーン・オブ・コントロール)

自軍ユニットの配置により敵軍ユニットの移動が妨  
げられる現象を指す。逆もまたしかり。

### 編成

スタックするユニットの選出を指す。または、1ヘ  
ックスにいるユニットの数を表すときに使う。

### 隊列

スタックされた部隊内のユニットの並び方を指す。

### 適性

長けている能力などを指す。(例：ゾックの水適性)



MOBILE SUIT GUNDAM

# UNITED NATION

連邦国 シアリオ政略

# United Nations

地球連邦軍  
シナリオ攻略

「コロニー落とし」を受け、ルウム戦役で大敗を喫した地球連邦軍。豊富な資金と資源を活かし、ジオン本土を制圧せよ。

## 1. 勝利条件／敗北条件

勝利……………和平交渉の成立orターンオーバー時の拠点保有率が50%以上、80%未満  
 圧倒的勝利……………和平交渉の成立orターンオーバー時の拠点保有率が80%以上  
 完全勝利……………ジオン公国軍の最重要拠点である「ズムシティ」を制圧  
 特別勝利（史実）……………デギン公王との和平交渉にYESを選択  
 敗北……………ターンオーバー時の拠点保有率が50%未満  
 完全敗北……………地球連邦軍の最重要拠点である「ジャブロー」を制圧される  
 レビル将軍死亡（戦死）……………戦艦によってレビルが戦死する  
 人類滅亡……………第三勢力が「ジャブロー」を制圧orターンオーバー時に第三勢力が存在する

## 2. 初期状態

資金……………100,000	資源……………80,000	基礎技術LV……………1
総収入……………4,420	総生産量……………2,080	MS技術LV……………1
部隊維持費……………320	部隊消費量……………320	MA技術LV……………1

## 3. 拠点初期配置

▼地上MAP



▼宇宙MAP



地球連邦軍は地球上に、ジャブロー、ペルファスト、マドラス、トリントンの5つの重要拠点をスタート時から保有している。マップ上部の拠点は早めに制圧しておくように

最初、地球連邦軍は公国軍最重要拠点ズムシティからもっとも遠いルナ2しか拠点を所有していない

会話イベント集 アムロがシヤアに勝利  
 〈シヤア〉ええい！ 連邦のモビルスーツは化け物か！  
 〈アムロ〉や やったのか？

# パイロット

## パイロット数は総勢39人

連邦軍のパイロットは、佐官クラスの兵士が少ないため、昇格に関しては問題なく行うことができる。5人のパイロットが「NT能力」を持っているが、アムロ、セイラ、ミライの3人は序盤での使用ができず、しかもWB部隊モード・第13独立戦隊モードがONの状態でも使用できない。プロト・ゼロも、「強化人間の研究」が終了するまで使用できないので、最

初のうちはニュータイプ抜きでゲームを進めなければならぬ。最初からいるパイロットのうち、ユウとシローは能力の上昇率が高いので、できるだけ前線に投入していこう。

能力の上昇率が高いパイロット

名前	上昇率の高い能力
ブライト	魅力・指揮
アムロ	格闘・射撃・反応
セイラ	魅力・指揮
ユウ	射撃・反応
シロー	魅力・指揮

## 地球連邦軍パイロットリスト

名前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	NT能力
レビル	大尉	11	12	10	5	8	6	S	D
ティアナム	中尉	7	9	7	5	7	4	—	—
エルラン	中尉	1	3	4	0	1	1	—	—
ゴッブ	大尉	1	1	6	0	0	0	—	—
ニッカート	大尉	5	5	4	2	3	1	—	—
バオロ	中佐	8	9	2	1	7	4	—	—
ワッケイン	少佐	4	8	5	2	7	4	—	—
リード	中尉	1	2	4	0	2	1	—	—
ブライト	少尉	4	6	8	3	7	6	—	—
リュウ	曹長	6	5	5	6	4	4	—	—
アムロ	曹長	4	5	4	4	7	7	C	A
カイ	軍曹	2	3	3	6	7	6	—	—
ハヤト	伍長	1	4	7	4	6	4	—	—
セイラ	軍曹	8	4	2	2	4	4	A	C
ミライ	曹長	7	3	4	0	4	3	S	D
フラウ	一般	6	0	2	0	0	0	—	—
スレッガー	中尉	6	5	4	3	8	6	—	—
マッセル	中尉	8	7	3	1	5	4	—	—
ウッディー	大尉	5	5	5	2	3	2	—	—
ジャミトフ	大佐	10	8	7	1	5	3	—	—
バスク	少佐	6	10	9	5	8	5	—	—
ジャマイカン	中尉	2	5	5	2	5	2	—	—
フレックス	大佐	9	9	8	4	5	5	—	—
クリス	少尉	5	2	3	5	4	4	—	—
ワイアット	中尉	2	2	5	0	0	0	—	—
コーウェン	少尉	9	10	7	5	7	4	—	—
シナプス	中佐	8	8	6	4	8	5	—	—
バニング	中尉	6	7	4	8	8	7	—	—
モンシア	少尉	3	4	7	6	7	6	—	—
ベイト	少尉	4	3	4	4	5	5	—	—
アデル	曹長	4	5	5	6	4	4	—	—
コウ	曹長	3	2	8	4	5	4	—	—
シロー	少尉	5	4	10	6	6	4	—	—
サンダース	軍曹	2	3	9	7	8	3	—	—
カレン	曹長	5	6	8	8	7	3	—	—
ユウ	少尉	5	4	6	7	11	9	—	—
フィリップ	少尉	5	4	6	7	11	9	—	—
サマナ	曹長	3	3	3	3	3	3	—	—
ゼロ	少尉	8	2	2	13	13	13	B	B

会話イベント集 セイラがシャアに勝利

(セイラ) 兄さんは鬼子です！ 父さんの本当の望みを求めて受け止めて… もうやめて下さい！

(シャア) ア アルティシア… 強くなったな…

# ユニット

Unit

## 戦車を駆使してスピード侵攻

スタート後、しばらくのあいだMSの生産は提案されないで、前半は61シキセンシャを大量生産し、地上に配置された敵ユニットを破壊していく。

ジム Pタイプは、のちのジム開発のほとんどに関係してくるので、提案され次第開発を始めよう。



ベガスは地上・宇宙ともに輸送のかねになる

性能があまり高くないユニットは開発を控える



序盤はコストの安い戦車を大量生産し、MSの生産が始まったらジムをメインに生産していこう。

これ以外のジムは、ジムコマンドGとリクセンGM以外は開発やイベントに関連してこないで、資金を節約したい場合は開発を見送るのもいい。

戦艦は、量産可能な機種でもっとも使えるマゼランSが前半で開発可能になるので、開発が終了するまでは生産を控えよう。



強力なユニットの生産が可能になったら、古いユニットを廃棄し、「人事」を利用してユニットを量産する

## 地球連邦軍ユニットリスト

名前	生産期間	生産資金	生産資源	開発期間	基礎LV	MSLV	MALV	開発条件
ジム Pタイプ	2	360	1500	8	0	5	0	プロトガンダムを開発すると必要開発LVが低下
ジム	2	375	1500	2	0	5	0	マチルダがWBの戦艦データを回収する
ジム・Lアーマー	2	660	1140	6	0	6	0	ジム Pタイプの開発が必要
ジム・Sカスタム	2	900	3000	6	0	8	0	ジム Pタイプの開発が必要
リクセンGM・A	3	2100	4500	6	0	9	0	Gリクセン型の開発が必要
リクセンGM・B	3	2100	4500	6	0	9	0	Gリクセン型の開発が必要
ジムキャノン	2	480	1950	6	0	7	0	ジム Pタイプの開発が必要
アクアジム	2	660	2100	6	0	6	0	ジム Pタイプの開発が必要
ジムコマンドG	2	1050	2550	8	0	9	0	ジム Pタイプの開発が必要
ジムコマンドGS	2	1050	2550	2	0	10	0	ジムコマンドGの開発が必要
ジムスナイパーII	2	1500	3600	8	0	12	0	ジム・Sカスタムの開発が必要
ガンキャノン・A	3	950	3000	6	0	6	0	ガンタンクの開発が必要
ガンキャノン・B	3	950	3000	6	0	6	0	ガンタンクの開発が必要
ガンキャノン・C	3	850	2500	4	6	7	0	ガンタンクの開発が必要
ガンキャノン・D	2	1350	4200	8	0	11	0	ガンキャノンの開発が必要
ガンタンク	3	750	1800	6	0	4	0	コアファイターの開発が必要
ガンタンクII	2	900	1800	6	5	5	0	ガンタンクの開発が必要
プロトガンダム	3	1500	3500	6	0	7	0	ガンキャノンの開発が必要
ガンダム・A	3	1800	3500	4	0	8	0	RXシリーズの開発データが揃くと提案
ガンダム・B	3	1800	3500	4	0	8	0	RXシリーズの開発データが揃くと提案
ガンダムMC・A	3	2000	3500	2	0	9	0	第13独立戦隊が敵新型MAを撃破すると提案
ガンダムMC・B	3	2000	3500	2	0	9	0	第13独立戦隊が敵新型MAを撃破すると提案
G-3ガンダム	3	2500	3500	6	10	10	5	プロトガンダムを開発しMC技術を完成
FAガンダム	4	3000	5000	10	0	13	0	Gアーマーの開発が必要
Gリクセン座・A	4	3600	7500	8	0	10	0	プロトガンダムの開発が必要
Gリクセン座・B	4	3600	7500	8	0	10	0	プロトガンダムの開発が必要
Gリクセン座・C	4	3600	7500	8	0	10	0	プロトガンダムの開発が必要
Gアレックス	3	3500	4000	10	11	12	7	NT用MS開発にクリスを派遣する
B00-1	3	2000	3000	6	0	9	0	「EXAMの研究」を行う
B00-2	3	2200	3200	6	0	10	0	「EXAMの研究」を行う
B00-3	3	2200	3500	6	0	12	0	「EXAMの研究」を行う
Gフルバーニアン	4	9999	9999	15	15	15	15	「ガンダム開発計画」を実行

会話イベント集 シャアがセイラに勝利

(シャア) 事から抜ける アルティシア! いいな!  
(セイラ) ああっ 兄さん! キヤス/ル兄さん!!

# 地球の侵攻は、M-センスイカンで輸送を行う



後半の宇宙戦に備えて、ジムコマンドG.S.を開発しておこ

前半から中盤にかけての攻略拠点ハワイ、カリフォルニア、ニューヨークには、潜水艦での進入が可能なので、早いうちにM-センスイカンを3、4隻くらいは生産しておくようにしよう。

オデッサやキリマンジャロのように、MSでの進行がむずかしい拠点では、ベガスにユニットを搭載させて進める。このときユニットを発進させても、

ベガスはMSが1ターンで搭載可能な距離におき、常にユニットの回収ができるように注意しておく。ガンダム系のユニットは、ほとんどのものが高い耐久力を持っており、ベガスや防衛拠点で耐久力を最大まで回復させれば、長期にわたる拠点内の戦闘が可能だ。

連邦軍は宇宙にも拠点を持っているので、ユニットの移動はHLVを使わずに、「輸送」やベガスをいし宇宙〜地球間を移動しよう。



地球上を移動する場合、序盤はM-センスイカンとミデアにユニットを搭載して行う

## 地球連邦軍ユニットリスト

名前	生産期間	生産資金	生産資源	開発期間	基礎LV	MSLV	M/LV	開発条件
ボール	1	300	500	4	0	0	5	ボール Pタイプの開発が必要
ボール Pタイプ	1	500	750	4	0	0	3	—
ガンダムMA	3	2500	3500	2	9	9	9	Gアーマーの開発が必要
B1シキセンシャ	1	90	360	—	—	—	—	—
ホバートラック	1	150	480	2	2	0	0	Gリクセン型の開発が必要
ビクトリー	4	2000	7000	6	3	0	0	—
コアファイター	1	400	500	2	4	4	0	「V作戦」を発動させる
コアブスター	2	600	800	4	5	5	5	コアファイターの開発が必要
Gファイター	2	800	1200	2	6	6	6	Gアーマーの開発が必要
Gアーマー	3	2500	6000	8	7	7	7	ガンダムの開発が必要
GF ガンダム	3	2500	6000	2	8	8	8	Gアーマーの開発が必要
ガンダム GF	3	2500	6000	2	8	8	8	Gアーマーの開発が必要
トリアーエズ	1	90	180	—	—	—	—	—
TINコッド	1	150	360	—	—	—	—	—
Sフィッシュ	2	210	540	—	—	—	—	—
フライマンタ	1	180	420	—	—	—	—	—
デブロック	2	270	600	2	1	0	0	—
ドン・エスカルゴ	1	210	480	—	—	—	—	—
バブリク	1	300	750	2	7	0	0	—
ミデア	3	1000	2500	—	—	—	—	—
コロンプス	2	500	1000	—	—	—	—	—
サラミス	3	1800	3500	—	—	—	—	—
サラミスS	3	2000	3500	8	6	0	0	「ピンソン計画」を発動
マゼラン	3	2500	4500	—	—	—	—	—
マゼランS	3	2800	4500	8	7	0	0	「ピンソン計画」を発動
ベガス	4	3500	5000	10	9	0	0	「V作戦」を発動する
ホワイトベース	4	4000	5500	4	10	0	0	RXシリーズの開発データが属くと提案
U-センスイカン	2	1500	2500	—	—	—	—	—
M-センスイカン	3	2500	4000	—	—	—	—	—
HLV	1	500	1200	—	—	—	—	—
ファンファン	1	60	150	—	—	—	—	—

# 特別提案

## ビンソン計画

### 発 生 条 件

3ターン目の戦略フェイズになると、無条件で「特別」に「ビンソン計画」が追加され、実行可能になる。  
（「特別」から削除されることはない）

### 効 果

「ビンソン計画」を実行した戦略フェイズから、「開発」にMS搭載可能戦艦マゼランS、サラミスSの開発提案が追加される  
（以後のイベントへの影響はない）

この提案は、地球連邦軍のMS搭載可能戦艦マゼランS、サラミスSの開発提案をする計画だ。「ビンソン計画」を実行すると、そのフェイズ中に戦艦の開発を開始できるので、提案され次第実行しよう。戦艦の性能は、マゼランSのほうが全てにおいて高いので、サラミスSは開発をそれほど急がなくてもよい。前半は戦艦が宇宙戦の主力になるので、開発が終了したら量産し、ルナ2の防衛にあたろう。



提案されたフェイズ中に、戦艦の開発を始めてしまう

## R01 サイド7遭遇戦の報告

特別提案の「RXシリーズ回収計画」を実行すると、ホワイトベース部隊（以後WB部隊）が、サイド7に現れた公国軍のMSと交戦することによって、のちのWBの乗組員が集まるイベントが発生する。つまり機動戦士ガンダム・第一話の名場面が別視点でここに再現されるのだ。

### 発 生 条 件

「特別」から「RXシリーズ回収計画」を実行すると3ターン後に発生する。

### 効 果

- ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウに経験値「+50」を加算
- ・デニム、ジオンの状態を「死亡」に変更
- ・ガデムの状態を「使用不可」に変更
- ・ガンダム、ホワイトベースが「開発提案」
- ・基礎 MS MA技術LVが「1」ずつ上がる

## R02 ガルマ・ザビの同葬報告

WB部隊との地上戦で戦死したガルマ・ザビの葬儀を、公国軍の戦意向上のためにギレンが全宇宙に放映する。このときのギレンの演説で公国軍の全部隊の士気が上昇する。

### 発 生 条 件

ホワイトベースへの補給(1)でYESを選択し、ガルマ地上軍を撃破したのち、2ターン後に発生する。

### 効 果

- ・ランバ・ラル、クランプ、アコース、コズン、ハモンの状態を「使用不可」に変更
- ・ジオン全部隊の士気値「+20」を加算
- ・次のターンに「ホワイトベースへの補給(2)」が発生する



# 特別提案

## V作戦発動

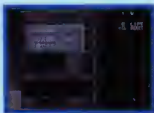
### 発生条件

地球連邦軍でスタートした直後のスタートデモが終了したときに、「特別」に「V作戦」が追加される。(15ターンたつと「特別」から削除される)

### 効果

「V作戦」を実行後、研究を進めると5ユニットが完成し、作戦が終了した次のターンの戦略フェイズで、「特別」に「RXシリーズ回収計画」が追加される

「V作戦」とは、公国軍のMS、ザクをサンプルに研究を進め、地球連邦軍が独自にMS・MAの研究開発を開始するという提案だ。この作戦を実行すると、「研究」に「MS研究 MA研究」が追加され、MS・MAの研究、開発が可能になる。「V作戦」で開発されるのは、コアファイター、ベガス、ガンタンク、ガンキャノン、プロトガンダムの5つのユニットで、この5つが完成した時点で「V作戦」は終了する。



「V作戦」によって開発されたMSは量産ができない

### R03 ルナ2・WB解散命令

RXシリーズのデータ回収を済ませ、ルナ2に戻ってきたWB部隊。しかしルナ2にはWBを守る力はいもう残されておらず、WB部隊は自力でのジャブロー移動を要請された。

ここではYES/NOの選択肢が出てくる。YESを選択すればWB部隊は史実どおりに進行していき、NOを選択するとWB部隊は解散して乗組員をプレイヤーが自由に配属できるようになる。WB部隊を解散させれば、乗組員とユニットの使用が可能になるというメリットがあるが、解散せずに史実どおりに進めていけば、ララァやシャリア・ブルなどの公国軍のパイロットを減らせるので、WB部隊はなるべく解散させずに進めるほうがよい。

### 発生条件

「サイド7遭遇戦の報告」で、RXシリーズのデータを回収した直後のターンに発生する。



WB部隊を自分の思いどおりに使うのもいいが、やはり史実どおりに進めたい

どちらを選択したとしても、ハオロ艦長の死亡は避けることができない



### 効果

#### <YESを選択>

- ・パオロ、スレンダー、ガデムの状態を「死亡」に変更
- ・ドレンの状態を「使用不可」に変更

#### <NOを選択>

- ・WB部隊モードをOFF
- ・パオロの状態を「死亡」に変更
- ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、シャア、ドレン、スレンダー、ガデムの状態を「使用可能」に変更
- ・ガンタンク、ガンキャノン、ガンダム、ホワイトベースをルナ2に生成

# 拠点攻略

## ペキン攻略作戦

ペキンは、最初に侵攻する重要拠点だけあって攻略しやすい。まず1ターン目の戦略フェイズの「人事」でマドラスの61シキセンシャを増やしておく。次に「V作戦」を発動し、行動設定フェイズでマドラス近くにいるフライマンタをペキンに近づける。このときマドラスではミデアを4台ほど生産し、あらかじめ増やしておいた61シキセンシャを運用を用意する。2ターン目になったら「ペキン攻略作戦」を実行し、ペキンに近づけておいたフライマンタを進入させる。これでペキンでの生産が止まるので、あとはミデアが完成次第、ペキンに進入させていく。2ターン以内に進入できれば8ユニットくらいしか敵機はいないので、ミデア5機分くらいの61シキセンシャを投入すると楽に制圧できる。



右下から進入すると、平地が多いので攻めやすい

### 発生条件

「V作戦」を実行した次のターンで「特別」に追加される。

OR

「MS・MAの研究開始」が発生した次のターンに、「特別」に追加される。

## R04 ホワイトベースへの補給1)

ガルマ率いる地上軍に包囲されてしまうWB部隊。この危機を察知したマチルダはWBへの物資の補給を嘆願してくるイベント。

ここではYES/NOの選択肢がある。NOを選択すると、補給を受けられなかったWB部隊は、ガルマ地上軍に全滅させられてしまい、WBやガンダムは破壊されてしまう。しかし、これによって部隊を解散され、WBの乗組員たちは使用可能となる。

YESを選択すれば、補給を受けたWB部隊はガルマ地上軍を撃破し、乗組員は全員経験値を得る。この後「ガルマ・ザビの国葬」を行う公国軍は、ガルマの仇討ちにランバ・ラルの部隊をWB部隊の追撃に向かわせる。

### 発生条件

「ルナ2・WB解散命令」が発生したとき、YESを選択した2ターン後に発生。



ガルマにWB部隊が全滅させられるシナリオを自分で選ぶことができるのもこのゲームの強み

WB部隊への補給を提案するマチルダ。やはり史実どおりに進めていきたいところだ



### 効果

<YESを選択>

- ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウに経験値「+50」を加算
- ・ガルマの状態を「死亡」に変更

<NOを選択>

- ・WB部隊モードをOFF
  - ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、ガルマ、シャアの状態を「使用可能」に変更
  - ・ガルマに経験値「+300」を加算
- (YES/NOどちらでもスレンダーが死亡)

# 特別提案

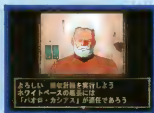
## RXシリーズ回収計画

### 発生条件

「V作戦」が終了した次のターンの戦略フェイズの「特別」に「RXシリーズ回収計画」が追加される。(提案されてから5ターン以内に実行されなかった場合は「特別」から削除される)

### 効果

- WB部隊モードがONになる
- パオロの状態を「使用不可」に変更する
- シャア、ドレン、デニム、ジーン、スレンダーの状態を「使用不可」に変更する



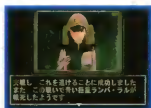
パオロがWB初代艦長として任務を遂行することになる

## R05 ホワイトベースへの補給②

ガルマ地上軍を撃退し、再びジャブローへの移動を開始したWB部隊。しかし途中でランバ・ラル隊に攻撃を受け物資が底をついてしまったWBに、マチルダが再び物資の補給を要請する。このイベントは、「ガルマ・ザビの国葬」が行われた次のターンに発生する。YESを選択すれば、マチルダの補給を受けたWB部隊は危機を乗り越え、4人のジオン軍パイロットの状態を「死亡」に変更できる。NOを選択するとWB部隊はランバ・ラル隊に全滅させられ、WB部隊モードがOFFになってしまう。YESを選択してから3ターン後に、「ランバ・ラル隊残党との交戦」が発生し、リュウ・ホセイが戦死して二階級特進をする。

### 発生条件

「ガルマ・ザビの国葬」が発生した次のターンに、ランバ・ラル隊から攻撃を受けたと報告が入る。



NOを選択すると、WBはランバ・ラル隊に全滅させられてしまう

ランバ・ラル隊はWB部隊に敗れ、青い巨星ランバ・ラルは戦死した



### 効果

#### <YESを選択>

- ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウに経験値「+50」を加算
- ランバ・ラル、クランプ、アコーズ、コズンの状態を「死亡」に変更

#### <NOを選択>

- ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、ランバ・ラル、クランプ、アコーズ、コズン、ハモンの状態を「使用可能」に変更
- ランバ・ラル、クランプ、アコーズ、コズン、ハモンに経験値「+300」を加算

# 特別提案

## GM強化計画

### 発生条件

「ランバ・ラル隊残党との交戦」が終了し、ジム先行量産型の開発が終了しているとき、「特別」に「GM強化計画」が追加される。

### 効果

「GM強化計画」を実行すると、「RGM-79/ソフトウェアキョウカ」（開発番号1）の開発が提案される。

マチルダ隊が回収したWBの戦闘データをもとに研究を進め、ジム/Pタイプのソフトウェア強化をはかるのがこの「GM強化計画」だ。この計画を実行するとPタイプより運動性が飛躍的に伸びた「RGM-79/ソフトウェアキョウカ」の開発が提案される。開発されたジムは、運動性においては50%ほど伸びているが、今後イベントや開発されるユニットとの関連を持たないため、それほど重要な提案とはいえない。



運動性以外の性能はPタイプとほとんど変わらない

## R06 ランバ・ラル隊残党との交戦

隊長を失ったランバ・ラル隊は、WBに対し再び攻撃を仕掛け、WB部隊はリュウを失ってしまう。交戦報告が行われた次のターンに、マチルダからWB部隊の実戦報告が行われる。ここでは戦闘ムービーが流れ、WB部隊をニュータイプ部隊として認める動きが出てくる。

### 発生条件

「ホワイトベースへの補給(2)」でYESを選択した2ターン後に発生する。

### 効果

- ・ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウに経験値「+50」を加算
- ・リュウ、ハモンの状態を「死亡」に変更

## R07 黒い三連星との交戦

「オデッサ作戦」から外れ、単独で行動を続けるWB部隊に、黒い三連星が戦いを仕掛けてきた。「オデッサ作戦」実行時に、WB部隊へ補給をしないと、WB部隊は全滅してしまう。

### 発生条件

「オデッサ作戦」実行時に出る選択肢を、<NO>→<YES>の順に選択すると発生する。

### 効果

- <オデッサ作戦実行時にNO→YESを選択>
- ・ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウに経験値「+50」を加算
- ・ガイア、オルテガ、マッシュ、マチルダの状態を「死亡」に変更
- <オデッサ作戦実行時にNO→NOを選択>
- ・WB部隊モーフOFF
- ・WB部隊の乗組員と黒い三連星の状態を「使用可能」に変更
- ・ガイア、オルテガ、マッシュに経験値「+300」を加算

# 拠点攻略

## ハワイ攻略作戦

「ベキン攻略作戦」終了後、次に追加されるのがこの「ハワイ攻略作戦」だ。まず先行部隊をハワイに進入させるわけだが、このときユニットを向かわせるのは、ジャブローからフライマンタかTINコッドを発進させるのがいいだろう。攻略に向かう主要部隊は、あらかじめトリントンでM-センスイカンを生産しておき、それに61シキセンジャを満載した進入部隊がひとつと、ベキン攻略時に投入したミデアと61シキセンジャを2、3部隊ほど投入する。ターン数11ターン以内を目安に進入できれば、少数の守備隊しかおらず、楽に制圧できる。次の制圧拠点のカリフォルニアは、ハワイからならM-センスイカンで1ターンで進入可能なので、ハワイの制圧には必ず潜水艦を投入しておき、万が一のためにジャブローからも飛行機を発進させておこう。



公国側に航空ユニットがいなければ待てばよい

### 発生条件

「ベキン侵攻作戦」で勝利したとき、同時にトリントンも地球連邦軍の制圧下であれば、次のターンの戦略フェイズに「ハワイ攻略作戦」が提案され、「特別」に侵攻作戦が追加される。

## R08 ベルファスト解放命令

部隊としてまともな扱いも受けられない状態であったにもかかわらず、幾多の戦闘をくりげ、ベルファストへ到着したWB部隊。このときレビルはこれからもWBを彼らに任せておくべきかどうかの選択を迫られる。

ここでYESを選ぶと、WB部隊はベルファストからジャブローへ向かって移動を開始する。移動を開始してから3ターン後に、WB部隊はマッドアングラー部隊との交戦に入り、これを撃破する。ベルファスト到着後に発生する選択肢でNOと答えると、WB部隊は解散し乗組員は正式な軍属として配属される。このときカイが、スパイと思われる少女と基地を抜け出してしまい、カイの状態が「出番なし」となる。

### 発生条件

WB部隊モードがONの状態  
でオデッサ占領後の3ターン目、  
「ランバール隊残党との交戦」  
後9ターン目に発生。



カイ・シデンが公国軍のスパイ容疑をかけられた女性と脱走をしよう

休息も与えてやりたいが、今の連邦軍にはその余裕もない



### 効果

#### <YESを選択>

- ・3ターン後に「マッドアングラー隊との交戦」が発生
- ・ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウに経験値「+50」を加算
- ・ブーンの状態を「死亡」に変更
- ・ウッディの状態を「使用不可」に変更

#### <NOを選択>

- ・WB部隊モードOFF
- ・回収したホワイトベース、マッドアングラーを生成
- ・WBの乗組員を「使用可能」に変更
- ・カイの状態を「出番なし」に変更

▲「アムロ」運すぎた…!?

ララァ なぜ!? あなたは… 今になって現れたの!?

あなたと出会ったからってどうなるの…? どうにもならないわ どうにも…

# 特別提案

## ソーラーシステム開発

### 発生条件

基礎技術レベルを「12」以上に  
する。もしくはオデッサを占領し  
た次のターンに、「特別」に「ソー  
ラーシステム開発」が追加される。

### 効果

実行後、4ターン目にソーラー  
システムが完成する。完成後にソ  
ロモンに進入すると、3ターン目  
に「ソーラーシステム照射」が発  
生する。

基礎技術レベルを「12」まで上げたとき、もしくは  
オデッサを占領したときに提案されるのがこの「ソー  
ラーシステム開発」。ソーラーシステムは、実行してか  
ら4ターン後に開発が終了する。完成後にソロモンへ  
進入すると、3ターン目に「ソーラーシステム照射」  
が発生し、ソロモン内に配置されているジオン軍ユニ  
ットの30%は撃破され、拠点内の防衛レベルを「4」  
まで低下させる。



基礎技術には多めに予  
算を投入するように心  
がける

## R09 第13独立戦隊任命

WB部隊は自力でジャブローに到着  
するが尾行を受け、敵部隊に侵攻を許  
してしまう。連邦軍は、レビル将軍が  
WB部隊を高く評価しているのを見込  
み、第13独立戦隊の任務をWB部隊に  
任せるとの判断を迫られる。

このイベントが発生した時点で、ジャ  
ブロー周辺に公国軍の部隊が生成さ  
れる。ここでYESを選ぶと、WB部隊は  
第13独立戦隊に変わり、「星一号作戦」  
の存在を隠すための陽動作戦を行うた  
めに宇宙へ上がっていく。NOを選択  
すると、WBとユニットは連邦軍に回  
収されジャブロー内に生成される。乗  
組員たちは「V作戦」の存在を知りすぎ  
ているという理由で、一般兵として軍  
に正式に編入させられる。

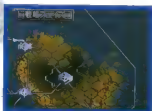
### 発生条件

「ペルファスト解散命令」で  
YESを選択し、「マッドアング  
ラー隊との交戦報告」が終了し  
た3ターン後に発生する。



ジャブローが手薄のときは  
NOを選んでWB部隊を生成し  
ておこう

第13独立戦隊は「星一号作戦」  
を隠すための陽動作戦を遂行  
する



### 効果

<YESを選択>

- ・第13独立戦隊モードON
- ・ジャブローの防衛レベルを「-4」
- ・スレッガー、ドレンを「使用不可」に変更
- ・ウッディーの状態を「死亡」に変更

<NOを選択>

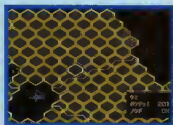
- ・WB部隊モードOFF
- ・回収したWB部隊のユニットをジャブローに生成
- ・WB乗組員、シャア、ウッディーを「使用可能」に変更
- ・シャア率いる敵部隊をジャブローに生成  
(YES・NOのどちらでもジャブローに敵部隊を生成)

# 拠点攻略

## カリフォルニア攻略作戦

連邦軍の拠点がひとつも落とされていなければ、ハワイの制圧後、すぐに「カリフォルニア攻略作戦」が提案される。ハワイの攻略時にM-センセイカンを進入させておけば、それを使って海上を移動し、カリフォルニアへの進入が短期間で可能となる。カリフォルニアへの進入が早期に行えれば、敵ユニットは少数しかいないはず。ここは、ハワイとジャブローからの侵攻部隊を進入させ、2、3回の局地戦フェイズで制圧してしまおう。

「カリフォルニア攻略作戦」が終了すると、次は「ニューヨーク攻略作戦」が提案される。ニューヨークはカリフォルニアのすぐ側にあるので、カリフォルニア制圧後は投入した部隊を、そのままニューヨークへ向かわせよう。



海からの突入も可能だが、敵も潜水艇を用意している

### 発生条件

「ハワイ攻略作戦」の完了後もしくは、「第13独立戦隊任命」が「発生」した次のターンに、戦略フェイズで「カリフォルニア攻略作戦」が提案され、「特別」に侵攻作戦が追加される。

## R10 キャメル艦隊との交戦

第13独立戦隊となったWB部隊は、陽動作戦でサイド6に向かう途中、ドレン率いるキャメル艦隊の攻撃を受けてしまう。このイベントには選択肢はなく、キャメル艦隊はWB部隊に自動的に撃破されてしまう。そして、この2ターン後にコンスコン隊が攻撃を仕掛けてくる。

### 発生条件

「第13独立戦隊任命」で、YESを選択した2ターン後に報告イベントが発生する。

### 効果

- ・コンスコンの状態を「使用不可」に変更
- ・ドレンの状態を「死亡」に変更
- ・ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレッガーに経験値「+50」を加算

## R11 コンスコン隊との交戦

第13独立戦隊は防衛拠点のサイド6に到着したが、出港の際にコンスコン隊の強襲を受けてしまう。イベントが発生すれば、自動的にコンスコンのチベ級巡洋艦を撃破し、第13独立戦隊は再び陽動作戦を開始する。次はいよいよ「星一号作戦」への参加を要請される。

### 発生条件

「キャメル艦隊・交戦報告」が発生してから、2ターン後に発生する。

### 効果

- ・コンスコンの状態を「死亡」に変更
- ・ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレッガーに経験値「+50」を加算

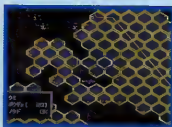


# 拠点攻略

## ニューヨーク攻略作戦

カリフォルニアの攻略後に提案されるアメリカ大陸最後の拠点攻略は「ニューヨーク攻略作戦」。拠点内には、海岸線沿いに多くの防衛拠点があるので、潜水艦で進入し海岸からユニットを上陸させていくのが効果的な戦略だが、ニューヨークにもっとも近いカリフォルニアでも、潜水艦がニューヨークに到着するまでには3ターンもかかってしまいロスが大きい。一番効果的な進入方法は輸送機を使って右上から拠点へ進入し、入ってすぐにある防衛拠点を確保しながら、接近してくる敵ユニットを迎え撃つという戦法である。

ニューヨークの制圧後は、「オデッサ作戦」が提案されるので、史実に沿って進めたい人は、「ランパラル隊残党との交戦」の報告を受けてから、オデッサに進入を開始しよう。



効果的な潜水艦での輸送も、進入ルートがかなり不便

### 発生条件

カリフォルニアの制圧をする。もしくは、「ガルマ地上軍撃破報告」が発生すると、次のターンの戦略フェイズで提案され、「特別」に「ニューヨーク攻略作戦」が追加される。

## R12 ビグ・ザム登場

「星一号作戦」を実行し、ソロモンに進入を開始した連邦軍。それに対し司令官ドズル・ザビが、巨大MA ビグ・ザムを戦場に投入してくるイベント。このときホワイトベース部隊を参加させると、スレグガーの捨て身の特攻によってビグ・ザムは撃破される。

### 発生条件

「ソーラーシステム照射」が発生していない。もしくはソーラーシステム未完成の状態で、ソロモンの局地戦3ターン目。

### 効果

- <「星一号作戦」実行時のWB参加要請にYESを選択>
  - ・ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ経験値+50を加算
  - ・ドズル、スレグガーの状態を「死亡」に変更
- <「星一号作戦」実行時のWB参加要請にNOを選択>
  - ・ドズルの状態を「使用可能」に変更
  - ・ビグ・ザムをソロモンに生成

## R13 テキサス宙域調査要請

ソロモン制圧後、基地から脱出した公国部隊が暗礁空域に逃げ込んだという情報を察知した連邦軍は、第13独立戦隊にテキサス宙域の調査を要請する。

### 発生条件

第13独立戦隊モードがONのとき、ソロモンを占領した次のターンに発生。

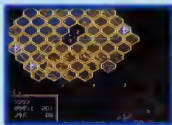
### 効果

- <YESを選択>
  - ・マ・クベの状態を「使用不可」に変更1ターン後
  - ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレグガーに経験値+50を加算
  - ・マ・クベの状態を「死亡」に変更
- <NOを選択>
  - ・テキサスコロニー（サイド5）付近にギャン、リックドム、チベを生成

# 拠点攻略

## オデッサ作戦

ニューヨークを占領し、アメリカ大陸を完全に制圧したのちに提案される、地球上最大の攻略作戦が「オデッサ作戦」。これを実行したときに、WBモードがONで、「ランバ・ラル隊残党との交戦報告」が発生し、「ヘルファスト解散命令」が未発生の条件を満たしているとき、WB部隊に対し「オデッサ作戦」への参加要請のイベントが発生する。このイベント内の選択肢でYESを選べばオデッサ内に黒い三連星が出現し、NOを選択した場合は、マチルダが「WB部隊への補給3」を要請してくる。このときYESを選べば「黒い三連星との交戦報告」が発生し、NOを選択するとWB部隊は全滅してしまう。この2回の選択肢は「エルランのスパイ行為発覚」と「マ・クベ核ミサイル発射」に大きく影響が出る。史実どおりに進めるなら「NO→YES」と選択しよう。



ヘルファストからなら2ターンでオデッサへ進入可能

### 発生条件

「ランバ・ラル隊残党との交戦報告」が発生後3ターン経過、もしくは地球連邦軍の所持する重要拠点が8カ所以上になったときに戦略フェイズで「オデッサ作戦」が提案され「特別」に追加される

## R14 敵新型MA迎撃要請

ソロモンに対し正体不明の機体、ブラウ・ブロが接近するのを察知した連邦軍は、第13独立戦隊に迎撃の要請を行う。

### 発生条件

第13独立戦隊がONの状態で、「テキサス宙域調査要請」でYESを選択し、調査が終了した2ターン後に発生。

### 効果

<YESを選択>

- ・シャリア・ブル、シムスの状態を「使用不可」に変更1ターン後
- ・ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレグガーに経験値「+50」を加算

<NOを選択>

- ・ブラウ・ブロをソロモンに生成
- <「MC技術研究」が終了済み>
- ・ガンダムMCが「開発提案」される

## R15 とんがり帽子撃破

ララの乗るニュータイプ専用機、エルメスが、連邦軍防衛部隊に奇襲を仕掛けてきた。これに対し地球連邦軍は、第13独立戦隊のガンダムが応戦してエルメスの撃破に成功する。

### 発生条件

第13独立戦隊モードがONの状態で、「R14」でガンダムMCが開発され、「ア・バオア・クー攻略作戦」を実行すると発生。

### 効果

- ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレグガーに経験値「+50」を加算
- ・ララの状態を「死亡」に変更

# 特別提案

## NT研究機関設立

### 発生条件

規定ターン数(60ターン)が経過する。もしくは、ソロモンを制圧すると「NT研究機関設立」が提案される。

### 効果

提案された時点で、公国軍で行われる。実行するとニュータイプ育成と、ニュータイプ専用マシンの研究が開始される。

「NT研究機関設立」は、提案されると公国軍内にてラァ・スンとシャリア・ブルが使用可能になる。地球連邦軍への影響としては、強化人間プロト・ゼロの登場や「ティターンズ」結成、ガンダムシリーズの開発に大きく影響が出る。この提案が関係してくるMSとしては、ガンダムアレックス、ガンダム試作1号機-Fb(フルバーニアン)の開発が、大きく影響を受けてくる。



研究機関の設立はティターンズ出現の足かりになる

## R16 ホワイトベース部隊全滅1)

MC処理の施されていない、古く傷ついたガンダムで「とんがり帽子」に第13独立戦隊が交戦し、全滅してしまうイベント。エルメスのまえに敗れ去ってしまう第13独立戦隊は、乗組員は救助されるが、WBとMSは撃破されてしまうので、これらの使用はできない。

### 発生条件

第13独立戦隊モードがONの状態。「R14」でガンダムMC化が未発生状態で「ア・バオア・クー攻略作戦」を実行する。

### 効果

- ・WB部隊モードOFF
- ・ラァに経験値「+300」を加算
- ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレッガーの状態を「使用可能」に変更

## R17 敵新型モビルスーツ撃破

ア・バオア・クーに進入した第13独立戦隊を迎撃するために、シャアの乗る新型モビルスーツ、ジオングが出撃してくるイベント。第13独立戦隊は、この新型モビルスーツの迎撃に成功するが、そのときにはすでに敵と戦う戦力は残っていない。そこで戦場からの脱出を開始する。

### 発生条件

第13独立戦隊モードがONの状態で、「とんがり帽子撃破」が発生、ア・バオア・クー局地戦の3ターン目に発生。

### 効果

- ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレッガーに経験値「+100」を加算
- ・シャアの状態を「使用可能」に変更

会話イベント集 ギレンVSジャミトフ

# 拠点攻略

## キリマンジャロ攻略作戦

公国軍の地球上最後の拠点キリマンジャロ。オデッサを制圧された公国軍は、キリマンジャロからHLVを打ち上げ、オデッサ付近への降下を開始する。これはキリマンジャロに進入し、常に対戦中にしてしまえば防ぐことができるので、早めの進入が必要になる。マドラスからなら、航空ユニットを搭載させたM-センサイカンを発進させれば、2ターンで進入することが可能。進入したらついでに敵を上下に振りまわし、資源を浪費させておこう。拠点内には右上と左下に防衛拠点があるので、両方から同時に進入し、敵を二手に分断して戦おう。

キリマンジャロを攻略し、地球を完全に制圧すると、公国軍はズムシティからHLVを発進し、キリマンジャロ付近に降下させてくる。そのため、キリマンジャロにはHLV迎撃用部隊を残しておこう。



オデッサから部隊を送るには距離があるので先行隊を使用

### 発生条件

オデッサを制圧すると「特別」に「キリマンジャロ攻略作戦」が追加される。

### R18 ホワイトベース部隊全滅2)

「とんがり帽子撃破」、「敵新型モビルスーツ撃破」で傷ついた第13独立戦隊は、ア・バオア・クー進入で、ついに航行不能に陥ってしまった。乗組員はWBを捨てアムロの声に従い、ア・バオア・クーから脱出をする。機動戦士ガンダム」のラストシーンにあたるイベントだ。

#### 発生条件

第13独立戦隊モードがONの状態で、「敵新型モビルスーツ撃破」が発生、ア・バオア・クー局地戦の5ターン目に発生。

#### 効果

- ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレッガーの状態を「使用可能」に変更
- ・ア・バオア・クーの防衛能力が「-6」まで低下

### R19 デギン公王との和平交渉

ア・バオア・クーへの侵攻直前に、ジオン公国公王、デギンが和平交渉のために投降してくる。しかし交渉後に、ギレンがソーラレイ使用を指示してしまう。

#### 発生条件

ガルマの状態が「死亡」のとき、ア・バオア・クー局地戦の1ターン目に発生。

#### 効果

- <ゾロモン占領時ソーラレイを察知した状態でYES>
- ・ア・バオア・クー内の連邦部隊が「10%」消滅
- ・公国の国力低下（総資金・資源が半分）
- <ゾロモン占領時ソーラレイの察知なしでYES>
- ・ゲームエンド、「特別勝利（史実）」へ
- <NOを選択>
- ・ア・バオア・クー内の連邦部隊が「30%」消滅1ターン後
- ・キシリアの状態を「謹慎中」に変更

# 拠点攻略

## 星一号作戦

ついに開始された宇宙攻略。「星一号作戦」を実行したときにWB部隊モードがONで「コンスコン隊・交戦報告」が発生していると「ホワイトベース星一号作戦参加要請」の選択肢が出現する。これを選択することによって「ビッグ・ザム登場」に影響が出るが、事実どおりに進みたい場合はYESを選ぶ。ソーラーシステムが完成していれば、進入後3ターン目に「ソーラーシステム照射」が発生する。照射後、ソロモン内の公国軍ユニットは「30%」が消滅し、ソロモンの防衛能力が「4」に低下する。

ソロモンを制圧した後、確率判定が行われ、諜報能力が「100%」の状態だと「ソーラーレイの察知」が発生する。察知に成功し、「デギン公王との和平交渉」でYESを選択したとき、軍事バランスが大きく崩れる衝撃的なイベントが発生する。



補給ライン上とは別に、進入部隊を用意しておく

### 発生条件

オデッサを制圧し、マゼランSとサラミスSが完成した状態で「コンスコン隊・交戦報告」が発生しているか、「ソーラーシステム開発」が終了していると、「特別」に追加される。

## R20 ジオン本国からの和平交渉

ア・バオア・クーを制圧されたジオン公国は、再度連邦軍に和平交渉を申し入れてくる。このときYESを選ぶと和平交渉が成立し、ゲームエンドとなりターンオーバーと同じ判定でエンディングを迎える。NOを選択した場合は戦いがそのまま続行される。

この選択肢でNOを選んだとき、シナリオの進行状態によって、従来どおりの公国軍への侵攻から、「ネオ・ジオン結成」、「ティターンズ結成」へと第三勢力のシナリオへ移行していく場合がある。自分が今まで発生させてきたイベントを、しっかり把握しておかないと、第三勢力の大部隊出現（特にルナ2に出現するティターンズ）に対して対処できなくなってしまう。

### 発生条件

ア・バオア・クーを占領した次のターンに発生する。



早いターン数でのティターンズの出現は、公国軍よりも手強い

ここでYESを選択すると、ターンオーバーと同じ判定でエンディングが開始される



### 効果

#### <YESを選択>

・ゲームエンド、和平交渉が行われ、これまでの結果からターンオーバーと同じ判定でエンディングを迎える。

制圧率が50%未満＝「敗北」

〃 80%未満＝「勝利」

〃 80%以上＝「圧倒的勝利」

#### <NOを選択>

・戦いが継続する

# 特別提案

## MC技術研究

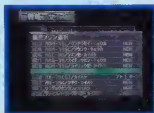
### 発生条件

基礎技術LVを11以上、MS技術LVを11以上、MA技術LVを6以上にすると、「MC技術研究」が提案される。

### 効果

「MC技術研究」を実行した3ターン後に、G-3ガンダムの開発が提案される。

「MC技術研究」とは、モビルスーツの駆動部を電磁気で包み滑らかにする技術「マグネットコーティング」の実用化をするための研究だ。この特別提案は、研究レベルさえ上げれば他のイベントの進行度とは関係なく提案されるので、任意に発生させることができる。この提案を実行しMCが完成すると、RX-78に「マグネットコーティング」を施し、運動性の強化を施したG-3ガンダムの開発が提案される。



予算は開発よりも研究に投入していくようにする

## R21 ネオ・ジオン結成

シャア・アズナブルが「自らの素性を明かし、キャスバル・ダイクンとしてグラナダで「ネオ・ジオン」の結成を宣誓する映像が全宇宙に流される。キャスバルの真意を読みとることはできないが、公国軍に対する宣戦布告であることは間違いないようだ。

ネオ・ジオンはティターンズと違って士官のラインナップがしっかりしている。キャスバルを筆頭にララァ、シャリア・ブル、マリオン、クスコ・アルとNT能力を持ちMAにも搭乗できるパイロットが5人も配属され、このほかにも6人の士官が控えている。

グラナダには、左上に防衛拠点があるので、敵ユニットを右下へ引きつけておいて、左上から侵攻を開始しよう。



ネオ・ジオンはユニット、パイロットともにスキのない構成になっている

シャアの名を捨てたキャスバルは、公国軍に宣戦布告をする



### 効果

ムービー後

- ・グラナダに「ネオ・ジオン」が出現
- ・シャアの状態を「出番なし」にし、キャスバルを「使用可能」に変更
- ・ララァ、シャリア・ブル、マリオン、クスコ・アル、ドレン、デニム、ゾーン、スレンダー、ブーン、アカハナの状態を「第三勢力」に変更

### 発生条件

シャリアとララァが「使用可能」で、「R19」でキシリアを「謹慎中」に変更、「R20」でNOを選択した次のターンに発生。

# 特別提案

## EXAMの研究

### 発生条件

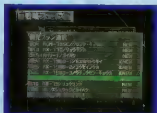
70ターン目にクルスト博士の亡命を受け入れると、その2ターン後に「EXAMの研究」が提案される。

### 効果

<YES→YESを選択>

ニムバスの状態を「死亡」に変更すると、連邦軍でBD-1、BD-2、BD-3の開発が提案される。

この特別提案の目的は「BD-1・2・3号機」の開発提案である。「EXAMの研究」を実行後、「陸戦型ガンダム」と「陸戦型ジム」の開発が終了していれば、BDの開発が開始され、その3ターン後にユウの派遣要請が発生する。このときNOを選ぶとBDシリーズが公国軍で開発可能となりイベントが終了してしまうので、YESを選択しておこう。YESを選択すると2ターン後に、強奪された2号機の追跡命令が出る。



強力なユニットが同時に3機開発可能になる

## R22 サイド6肅清

中立であるはずのサイド6が、公国軍に加勢しているという情報を得たジャミトフは、事実を確かめずに、サイド6の制裁を要請してくる。このイベントは「ティターンズ結成」への足がかりになるイベントなので、ティターンズと戦いたい人はYESを選ぶ。

### 発生条件

「NT研究機関設立」を実行した2ターン後に発生する。

### 効果

<YESを選択>

- ・「サイド6への攻撃」を許可
  - ・行動フェイズ終了時に、「G3ガス」の使用を報告
  - ・1ターン後に中立勢力との貿易収入が「0」になる
- <NOを選択>
- ・「サイド6への攻撃」を却下

## R23 強化人間の研究

「サイド6肅正」で力を誇示したジャミトフは、公国軍とのNT研究レベルの差を理由に、「強化人間の研究」を要請してくる。この研究で開発される強化人間プロト・ゼロは、味方としては非常に頼もしいが、ティターンズが結成されると敵になってしまう。

### 発生条件

「サイド6肅正」が終了後、3ターン目に発生する。

### 効果

<YESを選択>

- ・「強化人間の開発」を許可する
  - ・4ターン後にプロト・ゼロが「使用可能」になる
- <NOを選択>
- ・「強化人間の開発」を却下



# 特別提案

## ガンダム開発計画

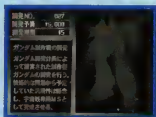
### 発生条件

基礎技術LVを「15」以上、MS技術LVを「15」以上、MA技術LVを「15」以上でガンダムアレックスの開発が終了、グラナダを占領していると発生する。

### 効果

ガンダム試作1号機「RX-79 GP01-Fb」の開発が提案される。

「ガンダム開発計画」は、「ガンダムフルバーニアン(Fb)」を開発可能にするための特別提案だ。この計画は、研究LVが全て「15」以上で、ガンダムアレックスの開発が終了し、さらにグラナダを制圧していなければ発生しないため、ゲーム終盤になるまで発生しない。Fbを開発するには「ガンダム開発計画」で3ターン、Fbの開発期間で15ターンが必要なので、ズムシティの制圧を最低11ターンはがまんするように。



研究費用に予算をつぎ込みすぎたのでとてもつらい

## R24 第2次ブリティッシュ作戦

「ジオン本国からの和平交渉」を断られた公国軍は、暗礁空域の廃棄コロニーを使い、再び「コロニー落とし」を決定してくる。

すでに阻止限界点を突破したコロニーは、南アメリカに落下しジャブローの機能を完全に停止させてしまう。しかしこのとき「ソーラーシステム開発」が完成し、「強化人間の研究」が終了していれば、ジャミトフがソーラーシステムを使用し、落下するコロニーを排除する。ソーラーシステムの使用は、ジャミトフの力を地球連邦内に示すことになってしまう。

内部に多くの支持者を得たジャミトフは、ルナ2に自らの軍隊ティターンズを結成した。

### 発生条件

「ジオン本国からの和平交渉」でNOを選択すると、次のターンに発生する。



ついにジャミトフはルナ2にティターンズを結成する

「コロニー落とし」を阻止したジャミトフは、野心をふくらませていく



### 効果

<「ソーラーシステムの開発」終了or「強化人間の研究」終了or「ネオ・ジオン結成」未発生>

・「コロニー落とし」の阻止後、ルナ2に「ティターンズ」が出現

<「ソーラーシステムの開発」未発生or「強化人間の研究」未発生>

- ・コロニーがジャブローに落下
- ・ジャブローの能力低下（防衛レベル＝0、収入＝0、生産量＝0）
- ・ジャブロー内の全部隊が「50%」消滅する

# 特別提案

## 臨時徴兵計画

### 発生条件

規定ターン(30ターン)経過時に、「V作戦」が実行されていない。もしくは「RXシリーズ回収計画」が実行されていないと発生する。

### 効果

ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライが「使用可能」になる。圧倒的勝利、完全勝利でクリア後は、コウも追加される。

この提案は30ターン経過時に、「V作戦」を実行していないか、「RXシリーズ回収計画」が達成していないときに発生する。実行後の効果は2種類あり、ひとつは普通にプレイした場合、ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライの7人の士官が「使用可能」になる。もうひとつは圧倒的勝利か完全勝利でクリアした後、コウを含めた8人が「使用可能」になる。



ソロモン占領後に第13独立戦隊モードをONにできる

## R25 エルランのスパイ行為発覚

エルランを逮捕すると、マ・クベに核ミサイルを発射されないで済むが、発射させたらさせたでオデッサ内の敵ユニットを減らすことができる。

### 発生条件

「ペルフファスト解散命令」が発生していない状態で、オデッサ局地戦1ターン目に発生する。

### 効果

- <「オデッサ作戦」時の選択肢でNO→YESを選択>
- ・エルランの状態を「出番なし」に変更
- <諜報力確率判定・あたり→YESを選択>
- ・エルランの状態を「出番なし」に変更
- <諜報力確率判定・あたり→NOを選択>
- ・エルランの所属を「公国軍」に変更
- <諜報力確率判定・はずれ>
- ・何も起きない

## R26 マ・クベ 核ミサイル発射

オデッサに核ミサイルがあるというエルランの情報は正しかった。このイベントの結果は、以前の選択によって結果が決められる。エルランを野放しにしたらアウトだ。

### 発生条件

「ペルフファスト解散命令」が発生していない状態で、オデッサ局地戦の3ターン目に発生。

### 効果

- <「オデッサ作戦」実行時に「NO→YES」or「NO→NO」を選択し、WB部隊モードがON>
- ・「WBが核ミサイルの発射」を阻止
- <「エルランのスパイ行為発覚」でYESを選択>
- ・「諜報部+士官Aがミサイル発射」を阻止
- <エルランが使用可能(逮捕していない)>
- ・「核ミサイル」がオデッサで爆発
- ・オデッサの能力低下(防衛レベル=0、収入=0、生産量=0)
- ・オデッサ内の全部隊が「50%」消滅する

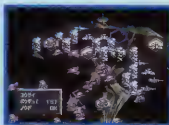
会話イベント集 シロー+カレン

# 拠点攻略

## ア・バオア・クー攻略作戦

「ア・バオア・クー攻略作戦」の実行時に「敵新型MA迎撃要請」が終了し、WB部隊モードがONになっていると、「WB部隊ア・バオア・クー攻略作戦の参加要請」が発生する。このときYESを選べば史実どおりにシナリオは進む。

ア・バオア・クーへの進行方法としては、まず何の機体でもいいので破壊されても構わないユニットを10機ほど用意しておく。次にア・バオア・クー内の敵ユニットを上下に3、4回ほど振りまわし、その後破壊され用ユニットをア・バオア・クーに下から進入させ、できるだけ下のほうで1機ずつ敵に破壊させていく。およそ6、7機ほど破壊されたあたりで、敵は資源がつかえてくるので、一気に上部から進入し、本拠地の上部で横に並んだ防衛拠点の確保に成功すれば、確実に制圧できる。



上部の防衛拠点を確保できれば勝つのも同然だ

### 発生条件

第13独立戦隊モードがOFFで、ソロモンの制圧をした2ターン後、もしくは「敵新型MA迎撃要請」の終了から2ターン後に「特別」の中に「ア・バオア・クー攻略作戦」が追加される。

## R27 NT1・テストパイロット派遣

開発のレベルが向上すると連邦軍は、極秘にニュータイプ専用ガンダム、ガンダムアレックスの開発に着手する。ガンダムアレックスを開発するには、まず研究レベルを一定（基礎=12、MS=13、MA=8）まで上げ、「NT研究機関設立」を実行し、さらにG-3ガンダムの開発を終了させておかなければならない。以上の条件を満たして発生したイベントを実行すると、研究所からクリスの派遣を要請してくる。そこでYESを選びクリスを派遣すれば、2ターン後にガンダムアレックスの開発が提案される。

また、NOを選択するとアレックスが公国軍で「生産可能」になる。ここでは必ずYESを選択しよう。

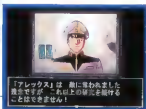
### 発生条件

研究レベルを一定（基礎=12、MS=13、MA=8）以上、「NT研究機関設立」を実行し、G-3ガンダムの開発が終了で発生。



派遣要請を断ると、ガンダムアレックスが9強奪されてしまう

実行すると研究機関から、クリスの派遣を要請してくる



「アレックス」は、敵に奪われましたが、クリス以上の機体性能を持つことはできません！

### 効果

<YESを選択した2ターン後>

- ・シュタイナー、ミーシャ、バーニイの状態を「死亡」に変更
- ・クリスの状態を「使用可能」に変更後、ガンダムアレックスが開発提案される
- ・ガンダムアレックスをジャブローに生成

<NOを選択した2ターン後>

- ・シュタイナー、ミーシャ、バーニイ、クリスの状態を「使用可能」に変更
- ・ガンダムアレックスが公国軍で「生産可能」になる

# 拠点攻略

## グラナダ攻略作戦

「グラナダ攻略作戦」にはふたつのパターンがある。ひとつは敵がジオン公国の場合で、もうひとつは第三勢力がグラナダに発生したときに進行をする場合である。

相手が公国軍の場合は、ターン数が少ないときに進行すればそれ相応の開発LVのMSしか出てこないが、第三勢力が発生した場合はいさなり強いMS・MAがグラナダに生成されてしまい、つらい戦いを強いられることになる。

相手が公国軍の場合は、いつもどおり攻略作戦が発生したらすぐに進入して振りまわせば簡単に攻略できる。第三勢力の場合は、出現するとすぐにズムシティに向かって進行を開始する。ズムシティは公国軍に任せておき、ある程度グラナダから部隊が出撃していったらそのスキに本拠地に進行を開始しよう。



ターン数が早ければ敵の戦力はたいしたことはない

### 発生条件

ソロモンとア・バオア・クーを占領後、「特別」に「グラナダ攻略作戦」が追加される。

## R28 MS・MAの研究開始

規定ターン数を越えてもMS・MAの研究を開始できない状態であると、このイベントが発生し強制的に、「MS研究/MA研究」が使用可能になる。このイベントを待っていると「ベキン攻略作戦」すら提案されないで、戦局はかなりつらい状況に陥ってしまう。

### 発生条件

規定ターン数(20ターン)経過時に、「V作戦」が実行されていない。もしくは「RXシリーズ回収計画」が消滅している。

### 効果

- ・「研究」内のMS研究・MA研究のコマンドが「使用可能」になる
- ・1ターン後に「ベキン攻略作戦」が提案される

## R29 ニュータイプ部隊設立

「RXシリーズ回収計画」が発生せずに、WB部隊モードをONにできなかった場合に起こるイベント。ソロモン占領後に「臨時徴兵計画」を実行し、第13独立戦隊を結成させると、「デキサス宙域調査要請」から史実に沿ったシナリオを発生させることが可能になる。

### 発生条件

「臨時徴兵計画」を実行、ソロモンを制圧し、「ベガス・プロトガンダム・ガンキャノン・ガンタンク」が開発終了。

### 効果

- <YESを選択>
  - ・第13独立戦隊モードON
  - ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、スレッガーの状態を「使用不可」に変更
- <NOを選択>
  - ・「ニュータイプ部隊」を設立しない

会話イベント集 シャア+シャリア・フル

(シャア) あなたは…優れたニュータイプだと聞いている…で 私から何を感じるのかな…

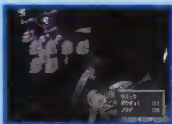
(シャリア・フル) いい 私は あなたのようの方が好きです おひは 大きくお待ちいただけるかとジオン▼

# 拠点攻略

## サイド3 攻略作戦

ついに公国軍の最重要拠点のあるサイド3への進攻作戦が提案された。しかし、この頃には、敵も強力なユニットで守りを固めているため、戦力を整えてからズムシティに進入しよう。

問題のズムシティは本拠地を中心に多数の防衛拠点が配置されており、ここを敵ユニットにとられてしまうと、ユニットの撃破が困難になる。そこで、唯一防衛拠点の配置されていない、左上からオトリ部隊を導入させ、敵ユニットを引きつけてから本隊を進入させる。本隊は全て防衛拠点の上に配置し、あまった部隊は防衛拠点のまわりで待機。敵が近づいてきたら、防衛拠点上で防戦し、ダメージを負ったら、あまりの部隊と交代させよう。これを繰り返してじわじわと戦力を削りとり、敵部隊が残り少なくなったら反撃に転じよう。



左上から進入して敵ユニットを引きつける

### 発生条件

ア・バオア・クー、グラナダ、ソロモン、ルナ2を制圧した状態で、「第2次ブリティッシュ作戦」が発生したターンの「特別」に「サイド3 攻略作戦」が追加される。

## R30 ソーラーシステム照射

「星一号作戦」の切り札、ソーラーシステムを照射するイベント。ソーラーシステムが照射されると、ソロモンの防衛レベルは一気に下がり、局地内に配置された敵部隊の「30%」が消滅する。戦闘時のソーラーシステム照射が、この1回だけというのはいらない。

### 発生条件

「星一号作戦」を実行し、ソーラーシステムが完成している状態で、ソロモン局地戦の3ターン目に発生する。

### 効果

- ・ソロモンの能力低下（防衛レベル=4）
- ・ソロモン内の敵部隊の「30%」を撃破

## R31 第13独立戦隊の解散

WB部隊のときは発生しないが、第13独立戦隊に任命されたとたんに、連邦政府からのニュータイプに対する疑問視の意見が出始める。

### 発生条件

第13独立戦隊発足後「5ターン」ごとに発生。  
(第13独立戦隊ON)

### 効果

<YESを選択>

- ・第13独立戦隊モードOFF
- ・ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレグガー、シャア、ララァ、シャリア、シムス、ドレン、マ・クベ、ドズル、コンソンの状態を「使用可能」に変更
- ・ジャブローにガンダム、ガンキャノン、ガンタンク、ホワイトベースなどを生成  
(NOを選択した場合は何もしない)

# 地球連邦軍ユニット系統図

ジム/Dタイプ



ジム



ジムLアーマー



アクアジム



ジムキャノン



ジムSカスタム



ジムコマンドG



コアファイター



ジムスナイパーII



ジムコマンドGS



コアバスター



ガンタンク



ガンタンクII



ガンキャノン



ボール/Pタイプ



ボール



ガンキャノン-3



ガンキャノン-D



BD-1



BD-2



BD-3



プロトガンダム



ガンダム



ガンダムMC



Gリクセン



G-3ガンダム



リクセンGM



ガンダムアレックス



Gフルバーニアン



Gアーマー



Gファイター



ガンダムMA



GF/ガンダム



FAガンダム





## ●知らない人に贈るパイロット知識

### アイナ・サハリン

公国軍のテストパイロット。没落貴族サハリン家の令嬢である。試作MSのテスト中に連邦軍のシロー・アマダと出会い惹かれていく。

### アカハナ

ジャブローのジム量産工場に破壊工作員として潜入したMS、アッガイのパイロット。本名は不明で「赤鼻」はニックネームである。

### アコース

ランバ・ラルの部下。ガンキャノンの至近距離からの砲撃によって戦死。

### アナベル・ガトー

エースパイロットにしてザビ家の親衛隊員。U.C.0083にコウ・ウラキと激しい死闘を繰り広げる。

### アルファ・A・ベイト

「一年戦争」時はバニングの部下。のちに補充要員としてアルビオン（ゲーム中では未登場）に配属。

### アルフ・カムラ

連邦軍の技術士官。ブルー・ディスティニーは彼が「EXAM」実験用に開発した機体である。

### エイバー・シナプス

U.C.0083には、強襲揚陸艦アルビオンの艦長を務めている。

### エギーユ・デラーズ

ザビ家の親衛隊長。「一年戦争」後、「デラーズ・フリート」という反連邦組織を結成し、再度地球にコロニーを落とすべく「星の屑作戦」を発動する。

### エルラン

連邦軍の高官。「オデッサ作戦」において、連邦軍に対し、裏切りをもくろむが失敗に終わる。

### ガデム

公国軍補給艦バブワの艦長。シャアのムサイに補給を行おうとしたが、ホワイトベースに発見され、艦を撃沈される。

### カレン・ジョシュア

シロー・アマダが隊長を務める第08MS小隊のMSパイロット。

### ギニアス・サハリン

アイナ・サハリンの兄。サハリン家の復興を夢見ているが、その体は死の病に蝕まれている。

### ククルス・ドアン

東シナ海の孤島に隠れ住んでいた公国軍のパイロット。優しい心を持っている。

### クスコ・アル

小説版のみに登場するフラナガン機関出身のニュータイプ。男性、女性にかかわらず人を判断するときは才能で判断をする女性である。ララァ・スンの死亡後にエルメスに搭乗することになる。

### クランブ

ランバ・ラルの副官。ホワイトベースにおいての戦闘では機内にいる子供を発見し、逃げるように伝えるも、その直後に銃弾を浴びて戦死してしまう。

### クリスチーナ・マッケンジー

連邦軍のテストパイロット。RX-78NT1のためにサイド6・リボーコロニーに配属されるが、運悪く公国軍の「ルビコン計画」に直面してしまう。

### クルスト・モーゼス

フラナガン機関出身の「EXAM」システム開発者。「ニュータイプ」の戦闘能力の矛先はいずれ人類に向けられる」という妄想を持っている。EXAMは、そんな彼の「正義」のため、「ニュータイプを倒す」ために開発されたコンピュータ。

### ケリィ・レスナー

「一年戦争」時は公国軍のMA-05に搭乗していた。彼は、その左腕を「ソロモン開戦」時に失うことになる。終戦後は、MA-05の発展機を隠し持ち、連邦軍のMSに戦いを挑んだ。

### コズン・グラハム

ランバ・ラルの部下。ホワイトベースの捕虜となるも脱走を試みた。

### ゴッブ

連邦軍本部の高官。ホワイトベース隊をよく思っておらず、その存在をオトリとした。「ジャブローのモグラ」である。

### サマナ・フルリス

第十一独立機械化混成部隊（通称：モルモット部隊）に配属されているテストパイロット。同部隊に所属するユウ・カジマを尊敬している。

### ジダン・ニッカード

コジマ大隊（第08MS小隊が所属している）の補給兵。無類の酒好き。



MOBILE SUIT GUNDAM

# TITANS

ティターンズ シナリオ攻略

# Titans - ティターンズシナリオ攻略 -

スペースノイドどもを追出し、無能な連邦政府を肅正するため、我々は立ち上がった。  
地球は我々の手によって管理されるべきである。

## 1. シナリオ発生条件

地球連邦軍ブレイ時にティターンズを出現させ、完全勝利でクリアすると  
NEW GAMEでティターンズの選択が可能となる。

## 2. 勝利条件／敗北条件

勝利……ジオン公国軍と地球連邦軍の最重要拠点を制圧する

敗北……ジャミトフ・ハイマンが戦死をする

ティターンズの最重要拠点である「ルナ2」を制圧される  
ターン数が150ターンを越えてしまう

## 3. 初期状態

資金	100,000	資源	100,000	基礎技術LV	6
総収入	1,300	総生産量	250	MS技術LV	6
部隊維持費	155	部隊消費量	155	MA技術LV	6

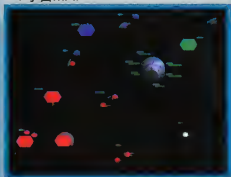
## 4. 拠点初期配置

▼地上MAP



地上にはティターンズの拠点がひとつもないため、宇宙から降下可能なHLVなどが必要になる。突入後は早期に拠点を落とし、地上制圧の足がかりとしよう

▼宇宙MAP



宇宙の拠点はルナ2のみ。ここは、他の拠点と離れた位置にあるので、防衛ライン上を移動して、物資の浪費を避けよう

会話イベント集 ハヤト+フラウ

〈ハヤト〉ボクはダメなんだ… こんなんじや… セイラさんにもカイさんにもかなわないよ…  
〈フラウ〉何いってるの!? ハヤト! 立派よ あなただっと一緒にがんばりましょ!

# パイロット

Pilot

## 人材不足は得意分野ごとの 使い分けでカバーしよう

ティターンズのパイロットは総勢7人。この少ない人数を有効に活用することが、クリアに必要。

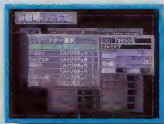
そこで、パイロットの得意分野ごとに艦船系とMS系の2タイプに分け、艦船系を宇宙攻略部隊に、MS系を地上攻略部隊にあてよう。そうすれば、パイロットの特性を活かした部隊編成となる。

## パイロットの指揮範囲下で 戦闘に持ち込め！

ティターンズで恵まれている点があるとすれば、それは全パイロットの階級が高いことである。階級が高ければ指揮範囲が広がり、指揮下で戦っているユニットの能力が向上する。この広い指揮範囲を利用した戦略をたてよう。

### ティターンズ パイロットリスト

名前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT覚醒	NT能力
シャミトフ	大尉	12	9	8	2	6	8	—	—
エルラン	中尉	1	3	8	0	1	1	—	—
ワイアット	中尉	2	7	5	0	8	8	—	—
バスク	大佐	9	11	10	6	9	6	—	—
シーマ	少佐	9	10	5	8	10	10	—	—
ジャマイカン	少佐	6	7	7	8	7	8	—	—
ゼロ	少尉	8	7	0	13	13	13	8	8
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



## この人たちティターンズじゃないの？

ティターンズは、連邦軍のエリートたちがジオンの残党狩りを目的として結成した軍隊である。そのティターンズに一部の連邦軍バ

イロットたちも移籍していたが、このシナリオでは登場しない者もある。ここでは、そのパイロットたちにスポットをあててみた。

モンシアはバニングとともに戦う連邦軍パイロット。「一年戦争」終結後にティターンズへ



モンシアとともにティターンズに編入されたベイト。このシナリオでは古巣の連邦軍で登場



# ユニット

Unit

## 初期配備されたMSで 過酷な戦線を切り抜けよう

ティターンズのシナリオを開始すると、初期配備されたユニットの中にG-TITANSとゲルググーS型が配備されている。この2体のMSは生産することはいないが、現在生産できるユニットとは比較にならないくらいに強く、ティターンズの中核となる。

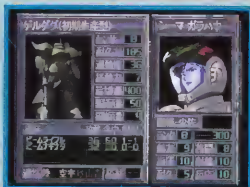
さらに、高い能力値を誇るゼロ・ムラサメとシーマ・ガラハウが搭乗しているため、強力な機体はさらに能力を増していく。この二人は指揮能力も高いので、量産機をスタックさせてから戦えば、減多なことで撃墜されることはないだろう。

この2体を主力にして、各重要拠点の攻略に向かえば、多少の戦力差も跳ね返してくれる。逆にこの2体を除いて、拠点攻略に向かう場合はかなりの戦力を用意してからにしよう。

ティターンズは連邦軍と公国軍を合わせたユニット編成になっている。それぞれの利点を活かし、列強に立ち向かおう。



ティターンズのみ使用可能なG-TITANS。連邦軍のカンダムより性能が高い



ゲルググーS型は技術Lvを上げてでも生産はできない。大事に使ってこよう

### ティターンズ ユニットリスト

名前	生産期間	生産資金	生産資源	開発期間	基礎LV	MSLV	MALV	開発条件
ジム/Pタイプ	1	750	1500	0	0	0	0	—
ジム・Lアーマー	1	650	1140	5	0	5	0	ジム Pタイプの開発が必要
ジム・スカスタム	1	900	1000	5	0	8	0	ジム Pタイプの開発が必要
リックンGM	1	1100	1500	5	0	9	0	—
ジムキャノン	1	480	1950	6	0	7	0	ジム Pタイプの開発が必要
アクアジム	1	660	2100	6	0	6	0	ジム Pタイプの開発が必要
ジムコマンドG	1	1050	2550	8	0	9	0	ジム Pタイプの開発が必要
ジムコマンドGS	2	1050	2550	2	0	10	0	ジムコマンドGの開発が必要
ジムスナイパーII	2	1500	3600	8	0	12	0	ジム・スカスタムの開発が必要
ガンキャノン	3	950	3000	0	0	0	0	—
ガンキャノンS	3	850	2500	4	8	7	0	ガンキャノンの開発が必要
ガンキャノンD	2	1350	4200	8	0	11	0	ガンキャノンの開発が必要
ガンキャノン	3	750	1800	0	0	0	0	—
G-TITANS	?	?	?	?	?	?	?	ティターンズモードでのみ開発可能
ザクII-F型	2	600	1200	0	0	0	0	—
ザクII-J型	2	600	1200	0	0	0	0	—
グフ-A型	2	900	1800	0	0	0	0	—
ドム	3	1800	2700	8	0	8	0	—
リックドム	3	1800	2700	2	0	9	0	—
ハイゴッグ	3	1800	1950	8	0	10	6	—
ズゴッグE	3	2250	2250	8	0	10	6	—
ザクFZ	2	1500	1350	8	0	13	0	ザクII-F型の開発が必要
ボール	1	300	500	0	0	0	0	—
ボール Pタイプ	1	500	750	0	0	0	0	—

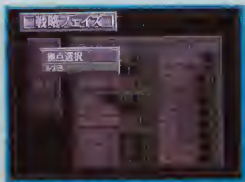
会話イベント集 クリスVSバーニィ

《バーニィ》アレル… おれは死なないぜ！《クリス》なぜだかわからない…？  
だけど… この敵とは戦ってはいけない。そんな… 気がする…

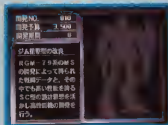
# 拠点攻略のため、量産機と艦船を効果的に使い分けよう

ティターンズはひとつしか拠点がなく、固定収入が少なく、初期の資金や資源を使い果たすと、戦線を維持することが困難になる。そんな状況を打開するためには、収入のもととなる拠点を早々に増やす必要がある。しかし、宇宙や地上では、物資や移動距離の問題上、MSやMAでは迅速に拠点を攻略するのはむずかしい。そこで重要になってくるのが艦船ユニットである。艦船ユニットは地形に左右されず移動ができ、またMSや航空機などの修理や物資の補給も可能である。これら艦船ユニットで重要拠点まで迅速に移動し、早期に制圧拠点を増やそう。

このほかにムダを省く方法がひとつ。ティターンズは量産機の種類が豊富で、いろいろな機体に手を出したくなるが、開発に必要な技術LVを上げたり、その機体を開発するのに大量の資金が必要になってくる。そこで、主要の量産機を決め、その機体の開発に必要な技術LVのみに資金を投資しよう。これによって不必要な資金の浪費が防げる。オススメとしてはジムシリーズの機体が挙げられるが、安価で最後に開発されるジムスナイパーIIは、ゲームの最後まで戦える優秀な機体である。これらのことを考えて資金面での負担を軽減させよう。



地上で重要する艦船ユニット。特にマッドアングラーとベガスは重要拠点攻略を素早く行うためには必ず必要。早期に生産もしくは開発しよう。



ジムスナイパーIIはジム系列で最強のMS。これを作るには、ほとんどのジム系MSを開発しなければならぬ。地道に開発しよう。

## ティターンズ ユニットリスト

名前	生産期間	生産資金	生産資源	開発期間	基礎LV	MSLV	MA/LV	開発条件
ビグロ	3	1500	3000	6	0	0	5	
エルメス	4	5100	4010	10	0	0	11	—
ガンタンクII	2	900	1810	6	5	0	0	ガンタンクの開発が必要
B1シキセンシャ	1	90	360	0	0	0	1	—
ビクトリー	4	2000	7000	0	0	0	1	—
フライマンタ	1	180	420	0	0	0	1	—
デブロッグ	2	270	600	0	0	0	1	—
ドン・エスカルゴ	1	210	480	0	0	0	0	—
ファンファン	1	60	150	0	0	0	0	—
コアファイター	1	400	500	0	0	0	0	—
コアブスター	2	600	800	4	5	5	5	コアファイターの開発が必要
トリプーエズ	1	90	180	0	0	0	0	—
TINコッド	1	150	360	0	0	0	0	—
Sフィッシュ	2	210	540	0	0	0	0	—
バブリク	1	300	750	0	0	0	0	—
ミデア	3	1000	2500	0	0	0	0	—
コロンプス	2	500	1000	0	0	0	0	—
サラミスB	3	2000	3500	0	0	0	0	—
マゼランS	3	2800	4500	0	0	0	0	—
ベガス	4	3500	5000	10	9	0	0	—
U-センシイカン	2	1500	2500	0	0	0	0	—
M-センシイカン	3	2500	4000	0	0	0	0	—
HLV	1	500	1200	0	0	0	0	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—

会話イベント集 アムロVSシャア③

〈アムロ〉赤い色のモビルスーツ？ シャアじゃないのか？ ま 間違いない ヤツだヤツが来たんだ…！

〈シャア〉さらに できるようになったな！

## 宇宙を攻めるか？ 地上を攻めるか？

ティターンズは宇宙と地上のどちらを制圧目標にするかが開始直後の重要な問題となる。仮に宇宙を攻めるとすると、宇宙は拠点間の距離が長く、攻略には時間を要するため、資金や資源の面で非常に危険である。対して地上は拠点間の距離が短く、短期間で多数の拠点を制圧することができる。よって、初期段階は資金や資源を確保するためにも、地上を制圧目標に選ぶ。

## アメリカ大陸に降下せよ

次に地上降下ポイントだが、6カ所あるポイントのうち、北米大陸が南米大陸を選ぶ。北米大陸には公国軍の守るニューヨークとカリフォルニアがある。このふたつの重要拠点は、部隊数の少ないうちに攻め込めば、簡単に制圧することができる。

もうひとつの降下先、南米大陸は連邦軍の最重要拠点ジャブローがある。ここを制圧すると連邦軍は壊滅し、連邦軍の制圧していた拠点は全て中立化するので、あらかじめ他の連邦軍拠点到自軍ユニットを近づけておき、連邦軍崩壊後に全て制圧してしまおう。

ジャブローを制圧すると連邦軍は崩壊し、中立化した拠点はとり放題になる



## アメリカ大陸の完全制圧をめざす



アメリカ大陸を完全制圧せずに、他の大陸の拠点制圧に赴くと、後方が危険にさらされる。全ての重要拠点を制圧してからしよう

北米もしくは南米に降下した後、拠点の制圧に移るのだが、最初はアメリカ大陸の完全制圧をめざそう。このアメリカ大陸は他の大陸から離れており、敵軍の進攻を受けにくい。収入の安定や後方の安全を考えても、全ての重要拠点を制圧してから、他の大陸の制圧に向かう。



アメリカ大陸の制圧が終了したら、他の大陸への移動手段を用意しよう。ここでぜひ用意したいのが、ユニットを8機も搭載できるM-センセイカン。これを使ってハワイ、トリントン、キリマンジャロの順に制圧していく。これらの重要拠点は他の大陸とは離れた位置にあり、敵軍の妨害を受けずに制圧に向かえる。このルートでいけばあまり時間はかからないぞ。

会話イベント集 / バトロVSシン・マツナガ

《バトロ》シン・マツナガだ… 白狼だ！ に 逃げる一つ！

《シン・マツナガ》退却だと!? 賢明な判断だが…そう簡単には逃がすわけにはいかん！



## 地上の完全制圧まであと4つ!

残る重要拠点はベルファスト、オデッサ、マドラス、ベキンの4つ。このうち、最初に落とすべきマドラスは、M-センスイカンを使って進入しよう。制圧後、地上からベキン、オデッサの順に制圧していく。最後に全軍をベルファストに進攻させるのだが、海に囲まれているため、地上から進入することはできない。そこでベガスやM-センスイカンにユニットを搭載して、制圧に向かわせよう。



マドラスから至近にあるベキン。マドラスを制圧した部隊で、休まず進攻しよう

## 敵軍をルナ2まで引きつけよう

地上の制圧を進めているあいだ、宇宙では公国軍の進攻が進んでいる。しかし、地上を制圧していない状態では、これを抑える戦力はない。そこで、地上制圧までのあいだはルナ2近辺まで敵軍を引きつけ、物資のなくなった敵ユニットから殲滅していこう。この戦法を使えば、長期にわたって支えられる。



ルナ2近辺で防衛する際、地上から打ち上がってくる戦艦や、HLVを撃破して、地球降下を阻止しておきたい



少ないユニットで防衛するときは、量産機をある程度生産しておき、機数が減ったらすぐにルナ2で回復させよう

## 地上を制圧したら宇宙の戦力を増強せよ

地上の拠点を全て制圧したら、今まで守備に徹していた宇宙方面に力を注ごう。ある程度の戦力をそろえ、地上の制圧に向けていたパイロットを宇宙に戻したら、各重要拠点の制圧部隊を侵攻させる。

制圧のルートはソロモンから始めてア・バオア・クー、グラナダ、ズムシティの順番に制圧していくのが最短ルート。ターンオーバーが近い場合は、他の拠点は無視してズムシティの攻略に向かう。



宇宙で重要拠点を攻略するときは、必ず防衛ライン上を移動し、物資の浪費を避けること

## 最後の拠点ズムシティの攻略法



ズムシティ内のユニットを誘い出し、少しずつ戦力を減らせば、制圧するのは簡単です

ズムシティは強力な部隊が守備しており、簡単には制圧できない。そこでこれから紹介する戦法を試してみよう。ひとつはズムシティから少し離れた位置で待機し、出撃してくる敵を殲滅していく作戦。しばらく続けると、拠点を守るユニットの数が減り、制圧しやすくなるが、ターン数に余裕がある場合のみ有効である。もうひとつは、敵の物資を削り取る作戦(P37参照)で、攻撃力を削いてから、全ユニットで一斉に攻撃に移る。こちらのほうが、短期間で制圧することができる。

# ガンダム ギレンの野望用語集Ⅲ

## シムス

ブラウ・ブロの開発スタッフ。シャリア・ブルとともに乗り込むが戦死。ゲーム画面からは分かりづら  
いが一応女性である。

## ジャマイカン・ダニンガン

のちのティターンズの少佐。バスク・オムの右腕として戦艦アレキサンドリアの指揮をとっていたがヤザンの裏切りによって戦死。

## シュタイナー・ハーディー

公国軍特務部隊、サイクロプス隊の隊長。彼の高い能力を疎む者もいる。

## ジョニー・ライデン

「赤い稲妻」の異名を持つ公国軍のエースパイロット。MSVに登場する人気キャラで、彼が主人公のコミックなども発表された。

## シロー・アマダ

連邦軍コジマ大隊所属、第08MS小隊の隊長。隊長として地球に転属されるべく向かう途中、味方の援護に出撃した際に敵国のテストパイロット、アイナ・サハリンと遭遇する。

## シン・マツナガ

「白狼」の異名を持つ公国軍のエースパイロット。MSVに登場。

## セシリア・アイリーン

ギレン・ザビの秘書。長身でとてもスタイルのよい女性。

## ゼロ・ムラサメ（プロト・ゼロ）

「ムラサメ研究所（ニュータイプ研究所）」で人工的に創られた最初の強化人間。ログセの「空を落とした…」は、彼が「コロニー落とし」事件の生存者であるからのようだ。のちの世では、ムラサメ研究所出身のニュータイプ「フォウ・ムラサメ（ゲームには未登場）」なども登場する。

## チャップ・アデル

「一年戦争」後にアルビオン補充要員として配属される。温和で冷静な性格。

## ティアナム

連邦軍の高官。「ソロモン攻略戦」の最高指揮官。

## デミトリー

トクワンの部下。試作型MA、ザクレロに搭乗し、ホワイトベースに戦いを挑むが、敗北。

## テリー・サンダースJr

第08MS小隊に所属するパイロット。彼の所属する部隊が、彼自身を除いて全滅するということから通称&自称「死神」である。

## トクワン

MA-05、ビッグロのテストパイロット。ガンダムに挑むがビームライフルのまえに敗北。

## トワニング

公国軍の高官。「ア・バオア・クーの戦い」後、キシリア・ザビとともに戦線離脱を試みるが、シャアの反乱によって死亡。

## ニムバス・シュターゼン

公国軍のエースパイロット。撤退命令を出した上官を射殺したために、クルスト博士の研究所に左遷。「EXAM」搭載MSのテストパイロットとなる。

## ノリス

ギニアス・サハリンの部下。アイナの補佐役も務める。サハリン家に仕える古参の軍人で、高い忠義の心を持っている。

## バエロ・カシアス

ホワイトベースの初代艦長。サイド7までホワイトベースを運行させたが、公国軍との戦闘中に負った負傷によって死亡。またゲーム中ではなぜか「逃げるー!!」を連呼する。

## バーナード・ワイズマン

戦闘でザクを潰してしまったため、サイクロプス隊に配属される。作戦中にコロニーの少年、アルと知り合い、以後兄のように振る舞う。経験不足ゆえにエースではないが、ザク1機でガンダムを撃破したという事実は評価に値するのではないだろうか。

## ハロム

公国軍の「ソロモン救出艦隊」において、ドズルの妻ゼナと娘のミネバを救命した。

## フィリップ・ヒューズ

モルモット部隊の隊員。同僚のユウやサマナをからかったりもするが、任務時の能力は信用できる。そんな彼の夢は、「一年戦争」終結後に退役してパン屋を経営することだそう。

## フラナガン・ブーン

マッドアングラー隊に所属。MA、グラブプロに搭乗し、ガンダムに水中戦を挑むが敗北してしまう。



MOBILE SUIT GUNDAM

# LEGITIMATE ZION

正義シオン軍 シナリオ攻略

# Leitimate Zion

正統ジオン軍  
シナリオ攻略

脅威はむしろ我が国内にある。  
我が正統ジオン公国は、  
篡奪者ギレン・ザビに対し宣戦を布告する！

## 1. シナリオ発生条件

ジオン公国軍プレイ時に正統ジオン軍を出現させ、完全勝利でクリアすると  
NEW GAMEで正統ジオン軍の選択が可能となる。

## 2. 勝利条件／敗北条件

勝利……ジオン公国軍と地球連邦軍の両最重要拠点を制圧する

敗北……キシリヤ・ザビが戦死をする

正統ジオン軍の最重要拠点である「グラナダ」を制圧される  
ターン数が150ターンを越えてしまう

## 3. 初期状態

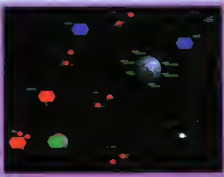
資金	100,000	資源	100,000	基礎技術LV	6
総収入	1,400	総生産量	500	MS技術LV	6
部隊維持費	155	部隊消費量	155	MA技術LV	6

## 4. 拠点初期配置

▼地上MAP



▼宇宙MAP



地上には正統ジオン軍の拠点はひとつもない。降下する  
ときはガンジバルのような大気圏突入兵器を使う。初期  
状態で地上に降下することは、かなりむずかしい

宇宙の拠点は最重要拠点のグラナダのみ。  
公国軍の最重要拠点ズムシティに隣接して  
いるため、序盤は戦力の増強をはかりたい

会話イベント集 アムロ+セイラ②

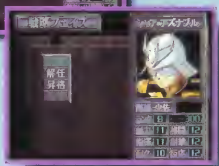
# パイロット

少ない人数をカバーすることが可能。それがニュータイプだ

正統ジオン軍に在籍するキャラクターは総勢12人。少々少なく感じるかもしれないが、この軍にはエースパイロットのなかでも抜群の能力を持つシャアをはじめとしたニュータイプたちが所属している。

ニュータイプ専用MSやMAの武器は強力なものばかりで、彼らの動きが正統ジオン勝利の鍵となる。

高い戦闘力を持った歴戦のエースパイロットも在籍している



ニュータイプ部隊の存在が目立つため、やや影が薄くなってしまったキシリア腹心の部下であるマ・クベや黒い三連星のガイア、オルテガ、マッシュなどのエースパイロットもしっかりと在籍している。射撃や反応こそニュータイプにはかなわないが、やはりエースと呼ばれるだけあって、全体的に高い能力を持ち、特に格闘能力はニュータイプ部隊をも上回る。

決め手に欠ける戦艦乗り。しかし“無能”なわけではない

“有能”とはいええないものの、戦艦を操縦することが可能なキャラクターも何人かいる。なかでもバロムは成長をさせることによって、そこそこ使えるようになる。しかし、ひとりだけでは心もとなないので、艦隊を編成する際にはシャアやマ・クベ、シャリア・ブルなどのパイロットを配属するのがベスト。

## 正統ジオン軍 パイロットリスト

名前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT覚醒	NT能力
キシリア	大尉	10	10	9	4	10	7	—	—
トワニング	大佐	7	4	3	3	7	7	—	—
バロム	大佐	7	6	4	4	3	4	—	—
マ・クベ	大佐	4	9	7	9	5	6	—	—
シャア	少佐	11	11	10	12	12	12	B	B
シャリア・ブル	大尉	9	9	4	9	10	11	A	C
ガイア	大尉	6	7	9	9	9	9	—	—
オルテガ	中尉	1	3	11	10	7	5	—	—
マッシュ	中尉	4	5	7	7	9	6	—	—
クスコ・アル	中尉	10	4	3	10	11	12	B	B
ララァ	少尉	4	6	5	6	12	13	C	A
マリオン	少尉	9	7	7	7	11	11	A	C

▲〈セイラ〉声をかけて下さればよかったのに…あなたの様な天才のパイロットが同じサイド出身なんて素敵だわ

正統ジオン軍—シナリオ攻略—

# ユニット

Unit

## 正統ジオン軍で初期から生産可能な宇宙用のユニット

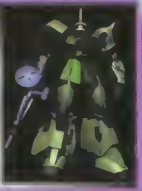
正統ジオン軍には、宇宙戦の可能なユニットもそれぞれに用意されている。例として、ザクII-R1AやR2、RD4が挙げられる。また、ザクIIのC型、F型、S型などは、宇宙戦と地上戦両方に使用可能なユニットであり、初期状態から生産ができる。能力的には少々厳しいものがあるが、序盤戦はこれらのユニットを主軸とした戦術が展開されることになる。

宇宙でも地上でも戦闘できるユニットがそろっている。全体的なバランスはいいが、イマイチ決め手には欠けてしまう。

開発NO. 0411  
開発予算  
開発期間

開発終了

兵器の開発が終了しました。垂直機点での生産が可能です。



初期状態から生産可能なザクII-R2は、移動力をはじめとした高い性能を持つ機体である。このユニットは3機編成であるため、パイロットの配属されたユニットにスタックさせよう

## 正統ジオン軍 ユニットリスト

名称	生産期間	生産資金	生産資源	開発期間	基礎LV	MSLV	MALV	開発条件
ザクI	2	300	900	0	0	0	0	—
ザクII / 3S	2	200	300	0	0	0	0	—
ザクII-C型	2	540	1200	0	0	0	0	—
ザクII-F型	2	600	1200	0	0	0	0	—
ザクII / C.A	2	300	400	0	0	0	0	—
ザクII-J型	2	600	1200	0	0	0	0	—
ザクII-B型	2	300	450	0	0	0	0	—
ザクIIS / C.A	2	400	300	0	0	0	0	—
デザートザク	2	750	1440	4	0	2	0	ザクII-J型の開発が必要
ザクキャノン	2	750	1500	4	0	3	0	ザクII-J型の開発が必要
ザクマリントップ	2	690	1350	0	0	0	0	—
ザクタンク	1	180	300	2	0	4	2	ザクキャノンとマゼラアタックの開発が必要
ザクII-R1	2	900	1800	0	0	0	0	—
ザクII R1A	2	960	2100	0	0	0	0	—
ザクII-R2	2	1500	3000	0	0	0	0	—
ザクR1A / 3S	2	420	700	0	0	0	0	—
ザクII-RD4	2	500	800	0	0	0	0	—
グフA型	2	900	1800	0	0	0	0	—
グフB型	2	1050	2250	0	0	0	0	—
グフB / Pタイプ	2	500	850	0	0	0	0	—
グフC型	2	1050	3000	4	0	7	0	グフB Pの開発が必要
グフH型	2	1350	2400	4	0	7	5	グフB / Pの開発が必要
ドム	3	1800	2700	8	0	8	0	グフH型を開発すると必要開発LVが低下
リックドム	3	1800	2700	2	0	9	0	ザクII-RD4の開発が必要
ドワッジ	3	2100	3000	6	0	9	0	ドムの開発が必要
ドワッジH型	3	900	1400	6	0	10	0	ドワッジの開発が必要
ゲルググS型	3	1000	1500	10	0	11	0	ザクII-R2を開発すると必要開発LVが低下
リゲルグ	4	3500	3500	12	13	13	13	正統ジオン、ネオ・ジオンでのみ開発が可能
ゲルググ C.A	3	1500	1500	1	0	11	0	ゲルググS型の開発が必要
キャン / Pタイプ	3	1000	1000	10	0	11	0	グフB Pを開発すると必要開発LVが低下
キャン	2	1800	2700	6	0	12	0	キャン / Pの開発が必要
ケンプファー	3	2000	3500	12	0	14	0	—
ゴッグ	2	1050	2400	0	0	0	0	—
ハイゴッグ	3	1800	1950	8	0	10	6	ゴッグの開発が必要
アッガイ	2	750	1050	0	0	0	0	—
ズゴック	3	1500	2100	6	0	6	3	ゴッグを開発すると必要開発LVが低下

会話イベント集 ユウ+フィリップ

「ユウ」… 〈フィリップ〉 おお ユウじゃねえか！ 相変わらず無口なやつだな…

# 正統ジオン軍で初期から生産可能な地上用のユニット

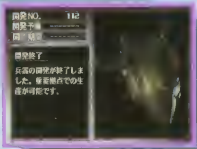
正統ジオン軍において、最大の強味ともいえるのが水適性を持った地上戦専用のユニットである。そのなかでもぜひ作っておきたいのが、初期状態から開発プランに入っているズゴック。このユニットは水陸両用であり、地球降下後にはその性能を発揮するはず。もともと、このMSの開発プランを提案するためにかなり時間がかかるのだが、正統ジオン軍ではシナリオ開始直後から開発が可能となっている。

また、大気圏への突入が可能で機動巡洋艦ザンジバルも初期状態から生産することができる。武装を持つこのユニットならば、降下後でもHLVのように何もできずに破壊されるようなことはないだろう。



ズゴックはかなり高い性能を持っている。その最終形態のズゴックEは必ず作りたいところ

大気圏突入機能がついているザンジバルは、終盤戦まで使えるので必ず作っておこう



## 正統ジオン軍 ユニットリスト

名前	生産期間	生産資金	生産資源	開発期間	基礎LV	MSLV	MALV	開発条件
ズゴック-S型	3	600	700	4	0	7	3	ズゴックの開発が必要
ズゴック/C.A	3	700	700	1	0	7	3	ズゴック-S型の開発が必要
ズゴックE	3	2250	2250	8	0	10	6	ズゴック-S型の開発が必要
ゾック	4	1000	1500	8	0	7	7	—
ジオング	4	3000	5000	12	0	13	12	ブラウ・プロの開発が必要
ドジオング	4	4000	6000	6	0	15	15	ジオングの開発が必要
ザクIIIFZ	2	1500	1350	8	0	13	0	ザク-F型の開発が必要
アッザム	4	2000	5000	0	0	0	0	—
ザクレロ	3	1000	2000	0	0	0	0	—
ビグロ	3	1500	3000	6	0	0	8	ザクレロの開発が必要
グラブロ	4	2500	4000	6	0	0	9	ビグロの開発が必要
ビグ・サム	5	9999	9999	12	0	0	10	アッザムの開発が必要
ブラウ・プロ	4	3000	5000	8	0	0	12	—
エルメス	4	5000	4000	10	0	0	13	ブラウ・プロの開発が必要
マゼラアタック	1	180	480	0	0	0	0	—
ギャロップ	3	1000	3000	0	0	0	0	—
ダブテ	4	2000	6000	0	0	0	0	—
ドップ	1	180	330	0	0	0	0	—
ドダイGA	1	180	420	0	0	0	0	—
ドダイYS/ザク	2	1200	1620	0	0	0	0	—
ドダイYS/グフ	2	1350	2670	0	0	0	0	—
ルグン	1	240	540	0	0	0	0	—
ガウ	3	1500	4000	0	0	0	0	—
スキウレ/ザク	2	1500	1800	4	11	0	0	ザクレロとザクII-F型の開発が必要
ガトル	1	300	480	0	0	0	0	—
ジョコ	1	300	750	0	0	0	0	—
ババウ	2	800	1500	0	0	0	0	—
ムサイ	3	1500	3000	0	0	0	0	—
ザンジバル	4	3000	4000	0	0	0	9	—
チベ	3	2500	5000	0	0	0	0	—
グワジン	4	5000	8000	0	0	0	0	—
ドロス	6	9999	9999	15	8	0	0	—
ユーコン	2	1500	2500	0	0	0	0	—
マッドアングラー	3	2500	4000	6	6	0	0	ユーコンの開発が必要
HLV	1	500	1200	0	0	0	0	—



外に出れば狙われる。今は戦力を増強しよう

正統ジオン軍シナリオで、ゲーム開始直後に最重要拠点グラナダの外に一歩でも出ると、隣にある公国軍の最重要拠点ズムシティ、または他の公国軍の重要拠点から敵ユニットが進軍してくる。しかし、こちらがグラナダの外に出なければ、攻撃されることはほとんどないのだ。最初のうちは、自軍の本拠地でユニットの生産や新兵器の開発などをして戦力の増強をはかるべきだろう。

資金は有効に使う

資金が少ないので、新兵器の開発をするときはムダのないように機体をよく選んで投資しよう。初期状態で投資できる開発プランのズゴックは地上戦専用のMSだが、水陸両用で使い勝手のよい機体なのでぜひとも開発しておきたい。

また、ア・バオア・クーやズムシティへ進軍することを想定して、ザクII-R2Aなどの宇宙戦攻略用ユニットを生産する。それと同時にいずれ地球に降下する際のためにザンジバルなどの艦船も可能なかぎり生産しておこう。

初期状態でズゴックの開発プランが用意されているのは正統ジオン軍だけ

開発NO.	069
開発予算	4,000
開発期間	6

水陸両用MSの戦力強化

水陸両用MSの同調点である戦力能力の低さを解消した機体を開発する。両腕の固定武装とクローによって、格闘能力の向上を図る。

ズムシティに進軍しよう

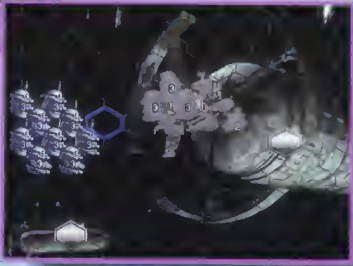


連邦軍と公国軍の戦闘が始まると、ズムシティの駐留部隊数が減少する。この機を逃さずにズムシティに進軍しよう。ズムシティの左側のヘックスからユニットを進軍させると、突入後に敵の本拠地からもっとも近い場所に出ることが可能となる。

制圧後には、準備しておいた宇宙、地上用のユニットを配備し、次の戦闘に備えよう。

数ターンのあいだ戦力の増強をして、自軍の拠点から外に出すに待てれば、連邦軍と公国軍が戦闘を始めてくれる

ズゴックの開発が終了し、宇宙用と地上用のユニットの生産が終わったら、そろそろ最重要拠点の外に進軍することを考えよう。進軍をするときは、念には念を入れて公国軍と連邦軍が戦闘状態（可能ならば局地戦フェイズに双方が突入）したときを狙う。



会話イベント集 フィリップ+サマナ

## 本拠地を包囲せよ

局地戦フェイズ突入後は、敵の集中攻撃を受けないためにスタックさせているユニットを一時的に分散させよう。

敵の戦力も自軍の行動に合わせて分散されるので、敵ZOCのあいだを縫って、本拠地のまわりのヘックスを自軍ユニットで囲む。全方向を包囲し、スタックをさせれば大抵のことで破壊されないユニットの壁が完成だ。その後、本拠地上の敵を破壊すれば制圧が確定する。



この状態までもっていかれば勝利したも同然なのだ

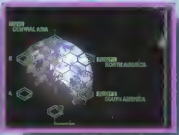
## ジオン公国が壊滅したあとは……

ズムシティを制圧すると、ジオン公国は壊滅し、公国軍の拠点だった場所は全て中立拠点となってしまう。

中立拠点は戦闘をすることなく制圧が可能。これを機会に事前に元公国軍の拠点近くに配備しておいたユニットを使用すれば、宇宙と地上に自軍の拠点を楽に確保することができる。



自軍の拠点とするため、ズムシティ上方にあるア・バオア・クー近辺には、ある程度の数のユニットを配備しておく



地上へはPOINT 1から降下し、水陸両用ユニットなどでカリフォルニア、ニューヨークを確保しよう

## 宇宙を完全制圧しよう

ジオン公国が滅亡すると、地球連邦軍も総力を挙げて地上の中立拠点を確保しようと動き出す。そのため、宇宙にある連邦軍の拠点は手薄になるので、それを利用すればかなり楽に宇宙を制圧するこ

とが可能となる。

また、地上はズゴックなどの水陸両用ユニットを使用して、カリフォルニアから反時計まわりに進軍、制圧していくとスムーズに敵の拠点を落とすことができる。



ズゴックEなどのユニットを生産しておくで地上戦が楽になる

## 全ての拠点を制圧したらジャブローへ



水圏性のないユニットは、ジャブローの左下のヘックスから進入させよう

ジャブローを除いた全ての地上拠点を制圧したあと、全戦力をもってジャブローに突入しよう。

局地戦時のジャブローはまわりが水で囲まれているため、水の水地形特性のあるユニットやガウ、ザンジバルのような航空機能を持つユニットでなければ、本拠地まではたどりつけない。もしも、それ以外のユニットで攻め込む場合は、ジャブローの左下のヘックスから進入すれば、本拠地へ向かうことが可能。進入時のオススメユニットは、ズゴックEだ。

# ガンダム ギレンの野望用語集Ⅳ

## ブレックス・フォーラ

いずれ、反地球連邦運動、A・E・U・G/エウゴの指導者となり、ディターンズと対立する男。ダカールでの連邦総会に出席した際にジャミトフ・ハイマンの配下の者によって暗殺される。

## マ・クベ

キシリア配下の突撃機動軍大佐。アッザムやガンに搭乗し、ガンダムと戦う。また、壺や骨董品をこよなく愛する収集家である。そんな彼の最後のセリフは「あの壺をキシリア様に…あれはよいものだ」であった。

## マリオン・ウェルチ

クルスト博士の「EXAM」の人体実験に使われ、その精神を「EXAM」内にとり込まれ意識不明の状態となってしまったニュータイプの少女。史実では死亡したも同然の彼女だが…。

## ミハイル・カミンスキー（ミーシャ）

サイクロプス隊の隊員。ケンプファーに乗り込み、Gアレックスと戦闘を繰り広げるが敗北。無類の酒好きで、コックピットには常にバーボンを釣り下げている。

## モスク・ハン

「連邦軍ソロモン技術本部」の電磁工学の新鋭学者。

自分の理論に基づきガンダムに「マグネットコーティング」を施した。

## ユウ・カジマ

モルモット部隊のエースパイロット。公国軍のニムバス・シューターゼンを相手に「EXAM」同士の熾烈な戦いを繰り広げる。また、彼とブルーディスティニーがそろえばアムロ・レイと同等、もしくはそれ以上の実力ともいわれている。無口な性格なため、ゲーム中で唯一の声優のいないキャラクター。

## リード

連邦軍巡洋艦サラミスの艦長。ホワイトベースをジャブローに誘導しようとしたが失敗に終わった。

## ロンメル

「一年戦争」終結後、敗北した公国軍の再興のためアフリカで身を隠し、ときがくるのを待っていた。

## ワッケイン

ルナ2の司令官。ルナ2にたどり着いたホワイトベースのクルーを軍現にもとづき拘束した。

## ●ゲーム中に未登場のキャラクター

### アムロ・レイ（小説版）

TV版とは違い、最初から連邦軍のパイロット候補生。ニュータイプの糾合を成し、「戦争の元凶を叩くべき」という考えに至るのだが、その命を落としてしまう。

### アルフレッド・イズルハ（アル）

サイド6・リポコロニーに住む少年。中立コロニーで育ったため、戦争の「理不尽さ」や「恐ろしさ」を知らず、戦争は「派手でカッコイイもの」だと思っている。コロニー内で実際にMS同士の戦闘が起こった日、彼は公国軍の兵士、バーナード・ワイズマンと出会った。

### イセリナ・エッセンバッハ

ニューヨーク市のエッセンバッハ市長の娘。恋仲であったガルマ・ザビの敵をとるため、戦場へと赴いた。

### カツ、レツ、キッカ

カツ、レツ、キッカとフラウ・ボウのセットで有名な「避難民悪ガキ三人組」。いずれハヤトとフラウの養子となる。ちなみに三人組のフルネームは、カツ・ハウイン、レツ・コ・ファン、キッカ・キタモトである。

### ガブリエル・ラミレス・ガルシア

ゲーム中に登場しない唯一のサイクロプス隊隊員。戦闘のまえにバンダナをしめるクセがある。粗野で乱暴だが、後輩のバーニィに気を遣ってやったりする部分も持っている。

### カムラン・ブルーム

サイド6の検察官。ゲーム中の「ブライト+ミライ」の会話中に出てくるミライのフィアンセがこの男である。

### ミハル・ラトキエ（女スパイ107号）

ベルファストに住む少女。公国軍に連邦軍の情報を売って幼い弟妹を養っていた。ホワイトベースに潜入し、カイと出会い、お互い惹かれ合うが、爆風に巻き込まれ命を落としてしまう。

### モーリン・キタムラ

モルモット部隊のオペレーター。部隊唯一の女性でアイドル的な存在の彼女だが、「エースパイロットであるユウ」に恋をしている。



MOBILE SUIT GUNDAM

# NEO-ZION

ネオ・ジオン軍 シナリオ攻略

# Neo Zion

—ネオ・ジオン軍シナリオ攻略—

「我ら新しきジオン。ネオ・ジオンはスペースノイドの自立を勝ちとるためザビ家独裁政權、および地球連邦政府に対し宣戦を布告する。」

## 1. シナリオ発生条件

ジオン公国軍と地球連邦軍両方のシナリオでネオ・ジオン軍を出現させ、それらを撃破（グラナダの制圧）するとNEW GAMEでネオ・ジオン軍の選択が可能となる。

## 2. 勝利条件／敗北条件

勝利……ジオン公国軍と地球連邦軍の最重要拠点を制圧する

敗北……キャスバル・ダイクンが戦死をする

ネオ・ジオン軍の最重要拠点である「グラナダ」を制圧される  
ターン数が150ターンを越えてしまう

## 3. 初期状態

資金	100,000	資源	100,000	基礎技術LV	6
総収入	1,400	総生産量	500	MS技術LV	6
部隊維持費	150	部隊消費量	150	MA技術LV	6

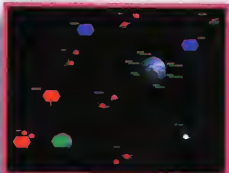
## 4. 拠点初期配置

▼地上MAP



地上にはネオ・ジオン軍の拠点はひとつもない。ネオ・ジオンは地上戦用のユニットが乏しいので、宇宙完全制覇のあとに降下しよう

▼宇宙MAP



宇宙の拠点は、最重要拠点のグラナダのみ。戦力を増強したら、隣接する公国軍の最重要拠点であるズムシティに進入しよう

会話イベント集 ニムバス EXAMで戦闘

《ニムバス》ハーツ ハツハツハ！

EXAM（エグザム）によって裁かれるがいい！

# パイロット

## ネオ・ジオン軍に参加する ホワイトベースクルーたち

プレーヤーの中には、このシナリオをプレイして「なぜホワイトベースのクルーがシャアに協力しているのか?」と思った方もいるかもしれないが、それはおそらくこのシナリオが小説版(P 6 参照)を原案としているからだと思う。なお、このシナリオの彼らは、全貴初期からランクBに成長している。

## ネオ・ジオンに 全てのニュータイプが集結した



驚くべきことに、ネオ・ジオン軍には、このゲーム中に登場するニュータイプのほとんど(アムロ、ゼロ、レビルを除く)が在籍している。裏を返していえば、ジオン軍と連邦軍には、ニュータイプがまったく存在していない状態にあるということだ。正統ジオン軍同様、ここがネオ・ジオン軍の最大の魅力といえる。

## そのほかのパイロットも成長させれば、ある程度は強くなる

ネオ・ジオン軍に在籍するパイロットは、ホワイトベースのクルーやシャアのニュータイプ部隊だけではない。ここにはデニム、ジーン、スレンダーたちガンダム第一話登場組も在籍するのだ。決して強いとはいえないこの三人だが、戦闘を繰り返すことによって、ある程度強力なパイロットに成長する。



### ネオ・ジオン軍 パイロットリスト

名前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT覚醒	NT能力
キャスバル	大尉	13	13	10	12	12	12	B	B
シャリア・フル	大尉	9	9	4	8	10	11	A	C
ドレン	大尉	4	5	3	5	4	2	—	—
クスコ・アル	中尉	10	4	3	10	11	12	B	B
ブライト	少尉	8	10	10	5	9	8	—	—
ララァ	少尉	8	6	5	6	12	13	C	A
マリオン	少尉	9	2	2	2	11	11	A	C
ミライ	曹長	9	7	6	2	6	7	S	D
デニム	曹長	3	3	1	4	3	2	—	—
カイ	軍曹	4	5	5	8	9	8	—	—
セイラ	軍曹	10	6	4	4	8	8	A	C
ジーン	軍曹	1	2	2	2	4	3	—	—
スレンダー	軍曹	0	1	1	2	2	1	—	—

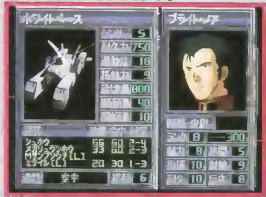
# ユニット

Unit

## 自軍で生産できないユニットは壊されないように…

ネオ・ジオン軍には初期の状態から、生産することのできない、とても強力なユニットが多数用意されている。具体的にいうと、ホワイトベースやG-3ガンダムといった連邦軍製のユニットなどである。これらのユニットは、敵国開発プランにおいても製造することができない貴重な戦力なので、絶対に破壊されないように大切に使いこよう。

初期配備されたユニットの中には、生産不可能なものがある。これらは非常に強力なので拠点制圧に役立てよう。



ブライト・ノアが配備されているホワイトベース。戦艦の中では最強クラスの性能なのだが、ネオ・ジオン軍では絶対に作ることができないユニット

## ネオ・ジオン軍 ユニットリスト

名称	生産期間	生産費(食)	生産費(資)	開発期間	基礎LV	MSLV	MA/LV	開発条件
ザクI	2	300	900	0	0	0	0	—
ザクII-C型	2	540	1200	0	0	0	0	—
ザクII-F型	2	600	1200	0	0	0	0	—
ザクII/C.A	2	300	400	0	0	0	0	—
ザクII-J型	2	600	1200	0	0	0	0	—
ザクII-S型	2	300	450	0	0	0	0	—
ザクII S/C.A	2	400	300	0	0	0	0	—
デザートザク	2	750	1440	4	0	2	0	ザクII-J型の開発が必要
ザクキャノン	2	750	1500	4	0	3	0	ザクII-J型の開発が必要
ザクマリンタイプ	2	690	1350	4	0	2	1	ザクII-F型の開発が必要
ザクタンク	1	180	300	2	0	4	2	ザクキャノンとマゼッファタックの開発が必要
ザクII-R1	2	900	1800	0	0	0	0	—
ザクII R1A	2	960	2100	2	0	6	4	ザクII R1の開発が必要
ザクII-R2	2	1500	3000	6	0	7	5	ザクII R1Aの開発が必要
ザクII-RD4	2	500	800	0	0	0	0	—
グフ-A型	2	900	1800	8	0	6	0	ザクII-J型を開発すると必要開発LVが低下
グフ-B型	2	1050	2250	4	0	7	0	グフB Pの開発が必要
グフB/Pタイプ	2	500	850	6	0	6	0	グフ-A型の開発が必要
グフ-C型	2	1050	3000	4	0	7	0	グフB Pの開発が必要
グフ-H型	2	1350	2400	4	0	7	5	グフB Pの開発が必要
ドム	3	1800	2700	8	0	8	0	グフ-H型を開発すると必要開発LVが低下
リックドム	3	1800	2700	0	0	0	0	—
ドワッジ	3	2100	3000	6	0	9	0	ドムの開発が必要
ドワッジ-H型	3	900	1400	6	0	10	0	ドワッジの開発が必要
ゲルググ-A型	3	2100	4500	8	0	12	0	ゲルググ-S型の開発が必要
ゲルググ-B型	3	1200	1800	4	0	12	0	ゲルググ-A型の開発が必要
ゲルググキャノン	3	1200	2000	6	0	12	0	ゲルググ-A型の開発が必要
ゲルググ-S型	3	1000	1500	10	0	11	0	ザクII-R2を開発すると必要開発LVが低下
リゲルグ	4	3500	3500	12	13	13	13	正統ジオン、ネオ・ジオンでのみ開発が可能
ゲルググ/C.A	3	1500	1500	1	0	11	0	ゲルググ-S型の開発が必要
ケンプファー	3	2000	3500	12	0	14	0	—
ゴッグ	2	1050	2400	6	0	4	3	ザクマリンタイプを開発すると必要開発LVが低下
ハイゴッグ	3	1800	1950	8	0	10	6	ゴッグの開発が必要
アサガイ	2	750	1050	4	0	5	2	ザクマリンタイプを開発すると必要開発LVが低下
ズゴック	3	1500	2100	6	0	6	3	ゴッグを開発すると必要開発LVが低下
ズゴック-B型	3	600	700	4	0	7	3	ズゴックの開発が必要
ズゴック/C.A	3	700	700	1	0	7	3	ズゴック-S型の開発が必要

会話イベント集 スレッガー特攻

(スレッガー) ガンダムちゃん しっかり面倒見てよ

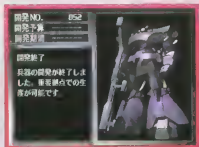
(アムロ) ビーム/リニアがあるなら 直接攻撃を かけようというのか?▼



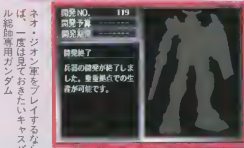
# ネオ・ジオン軍で初期から生産可能な宇宙専用のユニット

ネオ・ジオン軍の宇宙専用のユニットは正統ジオン軍と比較すると、非常に充実している。初期の状態から用意されているものはG-3ガンダムとガンキャノン。さらにリックドムやエルメスなどの宇宙専用の強力なユニットが、労せずに生産できてしまう。しかし、逆に地上戦用のユニットには乏しく、序盤戦で地上に降下するためには、かなりの上級テクニックが要求されるのだ。

ちなみにネオ・ジオン軍モードでは、キャスバル・ダイクン総帥専用のユニット(ガンダム/C.Aと、Rドム/C.A)も存在する。両方ともこのモードでしか開発することができないので、ぜひとも作りたい。



序盤戦は、このリックドムさえ生産しておけば、ほぼ何の問題も無いだろう。



ネオ・ジオン軍をプレイするならば、一度は見ておきたいキャスバル総帥専用ガンダム

## ネオ・ジオン軍 ユニットリスト

名前	生産期間	生産資金	生産資源	開発期間	基礎LV	MSLV	MALV	開発条件
ズゴックE	3	2250	2249	8	0	10	6	ズゴック-S 型の開発が必要
ゾック	4	1000	1500	8	0	7	7	—
ジオング	4	3000	5000	12	0	13	12	ブラウ・プロの開発が必要
Pジオング	4	4000	6000	6	0	15	15	ジオングの開発が必要
Rドム / C.A	?	?	?	?	?	?	?	ネオ・ジオンでのみ開発可能
ガンダム / C.A	?	?	?	?	?	?	?	ネオ・ジオンでのみ開発可能
ザクII FZ	2	1500	1350	8	0	13	0	ザク-F 型の開発が必要
アッザム	4	2000	5000	8	0	0	5	—
ザクレロ	3	1000	2000	6	0	0	7	アッザムの開発が必要
ビグロ	3	1500	3000	6	0	0	8	ザクレロの開発が必要
グラブロ	4	2500	4000	6	0	0	9	ビグロの開発が必要
ビグ・ザム	5	9999	9999	12	0	0	10	アッザムの開発が必要
ブラウ・プロ	4	3000	5000	8	0	0	12	—
エルメス	4	5000	4000	0	0	0	0	—
マゼラアタック	1	180	480	0	0	0	0	—
ギャロップ	3	1000	3000	0	0	0	0	—
ダブテ	4	2000	6000	0	0	0	0	—
ドップ	1	180	330	0	0	0	0	—
ドダイGA	1	180	420	0	0	0	0	—
ドダイYS / ザク	2	1200	1620	0	0	0	0	—
ドダイYS / グフ	2	1350	2670	2	7	0	0	ドダイYS ザクとグフ-B 型の開発が必要
ルググン	1	240	540	0	0	0	0	—
ガウ	3	1500	4000	0	0	0	0	—
スクウレ / ザク	2	1500	1800	4	11	0	0	ザクレロとザクII-F 型の開発が必要
ガトル	1	300	480	0	0	0	0	—
ジッコ	1	300	750	0	0	0	0	—
バブワ	2	800	1500	0	0	0	0	—
ムサイ	3	1500	3000	0	0	0	0	—
ファルメル	3	2000	3000	0	0	0	0	—
ガンジバル	4	3000	4000	0	0	0	0	—
チベ	3	2500	5000	0	0	0	0	—
グワジン	4	5000	8000	0	0	0	0	—
ドロス	6	9999	9999	15	8	0	0	—
ユー・コン	2	1500	2500	0	0	0	0	—
マッドアングラー	3	2500	4000	6	6	0	0	ユー・コンの開発が必要
HLV	1	500	1200	0	0	0	0	—

▲《スレッガー》悲しいけど、これ戦争なのよね!《スレッガー》まだまだあつ!! でやあつ!!  
《アムロ》\*ス スレッガーさん!? やつたな!! このおつ!!\*

## Capture Lesson

### 自分の力量を知ろう

シナリオ開始直後にグラナダの本拠地から外に出ると、公国軍最重要拠点のズムシティから、こちらに向けて敵ユニットが侵攻してくる。やはり初期状態ではネオ・ジオン軍も正統ジオン軍と同様に、連邦軍や公国軍とともに戦うのはむずかしいので、序盤は戦力増強に力を入れ、外に出ないようにしよう。また、最重要拠点の外に出なければ、ほぼ攻撃を受けることはない。

### 資金はユニカの生産にまかせ

ネオ・ジオン軍の初期状態で開発可能プランには、あまり有効なものがそろっていない。もし開発をするのならば、地上降下用ユニットを開発しておき、それ以外の開発プランに投資しなかった資金は、ユニットの生産にまわすこと。ニュータイプ用のエルメスと、宇宙制覇用にリックドムを16ユニットほど生産しておけば、対宇宙戦に関しては特に問題はないだろう。

また、資金に余裕があるのならば、ザンジバルやアッザムも生産しておくといよい。

リックドムを量産し、宇宙完全制覇をスムーズにしよう



### 今はギレンの力を討つべきだ

部隊	コスト	生産	消費
リックドム	400	500	14
エルメス	500	500	14
ザンジバル	500	500	14
アッザム	500	500	14
リックドム	500	500	14
エルメス	500	500	14
ザンジバル	500	500	14
アッザム	500	500	14

ズムシティ制圧後の元公国軍だった拠点は中立拠点になる。それを制圧しに向かうためのリックドムを大量に生産しておく。

リックドムの大部隊が完成したら、ズムシティ進入の準備をする。まず公国壊滅後、中立拠点制圧のために、ユニットを他の公国軍拠点に接近させておく。

だが、地上降下は戦力不足のため、今は降下のことを考えなくてよい。

公国軍と連邦軍が戦闘を開始したとき、特にビッグ・ザムが出撃しているときを狙ってズムシティの左側のヘックスから進入を開始する。リックドムとエルメスを中心に部隊を編成し、艦船で補給をしながら本拠地をめざそう。

戦闘は、敵戦力をできるだけ分散させ、それぞれ各個撃破すること。



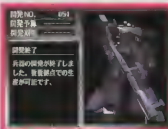
## ソロモンの部隊を封じ込める

公国軍最重要拠点ズムシティを制圧後、配備しておいたユニットを使って、中立化したア・バオア・クーを自軍の拠点にする。その後、ズムシティ攻略にあてていた戦力をソロモンへと向かわせるこのとき、ソロモンの部隊を封じ込めるために、先に到着したユニットで拠点を囲んでしまおう。こうしておけば、部隊が整うまでの時間をかせぐことができる。



## 宇宙完全制覇まであと一歩

宇宙最後の重要拠点ルナ2を制圧する前に、地球から頻繁に打ち上げられてくるHLVに対する迎撃部隊を生産しておこう。この部隊のほかにルナ2攻略後にも大気圏への突入が可能で、降下後も行動可能なザンジバルなどがあると、さらに効率的だ。



ドムをはじめとした地上専用の強力なユニットを、この時点で生産可能な状態にしておきたいところ

ズムシティを制圧した直後の兵士の高まった士気をフル活用しよう



ルナ2に進軍するときは、後々降下することも考えて大気圏突入可能なザンジバルで移動しておくとう利なのだ

## 準備は万端。さあ地球へ

ルナ2を自軍の拠点にしたあとは、地上降下用ユニットを乗せたザンジバルを、できるだけ迅速に地球に向かわせよう。大気圏に突入するときは、POINT 5 から突入し、まずはオデッサ制圧を目標と

する。また、なぜか連邦軍はキリマンジャロに対しては手をつけないので、POINT 4 から降下し、これを制圧する。ここはありがたいく自軍の拠点を確保させてもらうとよいだろう。



このとおり、なぜか連邦軍はキリマンジャロに進軍しないのだ

## 次にジャブロー。それだけだ……



左下ヘックスからの進軍ルートにのほかに水適性を持つユニットなら移動可能な進軍ルートが乏しある

最初にオデッサとキリマンジャロを自軍の拠点とした後、ベルファストの制圧に向かう。ここを制圧すれば地上MAPの左側を制圧したことになり、背後を気にすることなく残りの右側へと侵攻することができる。

最後に残るのは連邦軍の最重要拠点ジャブローだが、ここでは拠点内が河で囲まれているので、水適性を持つユニットやユニットを搭載できる艦船を使って、制圧に向かう。もし、これらのユニットが不足している場合、唯一陸地のつながっている左下から進入するとよい。

▲(カイ) な なんだってんだよ! お高くとまりやがって!  
 (セイラ) そんな……! 不良みたいなの 口のきき方おやめなさい!

## ●『機動戦士ガンダム』で使用されている用語 Iフィールド

ミノフスキー物理学の法則に従って、「ミノフスキー粒子」、「メガ粒子」の相互作用（力のやりとり）を媒介に斥力を生じさせるフィールド。ビーム偏向バリアの「Iフィールド・バリア（例：ビッグ・ザムに搭載されたもの）」のような使用方法もある。

## AMBACシステム

A「Active」M「Mass」B「Balance」A「Auto」C「Control」（能動的質量移動による自然姿勢制御）システムの略称。これは、機体の一部の動作によって起こる「反作用」を利用し、宇宙空間で推進剤なしで「姿勢制御」をするシステム。

## HLV

H「Heavy」L「Lift/launch」V「Vehicle」の略称。大重量物打ち上げカプセルを指す。

## 「EXAM」システム（暴走システム）

ニュータイプを敵視するクルスト・モーゼス博士によって開発されたシステム。このシステムは内部のサイコミュが戦場において、ニュータイプの「感応波」を敵味方関係なく感知すると、「EXAM」システムが自動的に発動。制御不能の状態で、オーバーヒートをする（周囲にいる者全てを破壊する）まで、機体の性能を「120%引き出した状態で戦闘をする」というシステム。通常は「MSの性能をハイスベックにするOS」という振れ込みで持ち込まれている。

## お金の単位

「連邦軍の階級章の玩具」…1クルル。「ウイスキー水わり」…3ハイト5クルル。「フランチェスカ・コロニー行きシャトルのチケット」…520ハイト。（『機動戦士ガンダム0080』より抜粋）

## ガンダリウム

チタン系超高張力合金。軽量かつ、放射線絶縁性も高い、あらゆる能力に優れた金属。RX-78の外装には、「ガンダリウムα」が使用されている。

## 強化人間

ニュータイプ研究機関を設立した連邦軍は、人為的にニュータイプを創ることに成功。以後、人工的な処置でニュータイプになった者を強化人間という。研究機関はムラサメ、オーガスタなどが挙げられる。

## コア・ブロック・システム

MSのコックピットを緊急時に戦闘機同様の能力を持ったカプセルとして分離するシステム。例としてコア・ファイターなどが挙げられる。

## サイコミュ

サイコ・コミュニケーターシステムの略称。ニュータイプが継続的な緊張状態において発する「感応波」を受信し、マシンにダイレクトに伝達する（機械語に翻訳して命令する）システム。

## スカート

MSの腰部から尻部を覆うアーマー。リックドムの腰アーマーなどを指す。内部にはバーニアを有している場合が多い。

## スペース・コロニー1基あたりの人口

約3600万人の人口が収容可能。

## 全天周モニター

リニア・シートとともに開発されたコックピット・システム。コックピットの内面を全て曲面モニター・パネルでカバー。MSの機体各所に設置されたカメラからの映像をコンピュータによるCG画像に変換し、そのパネルの全方向に映し出す。このシステムの採用によってMS戦においての死角は存在しなくなった。

## ソーラ・システム

連邦軍によって開発された対アステロイド要塞攻撃用大規模破壊兵器。太陽光と400万枚以上のミラー・パネルを使用する恐るべき破壊力を持ったソーラ・レーザー兵器である。

## ソーラ・レイ・システム

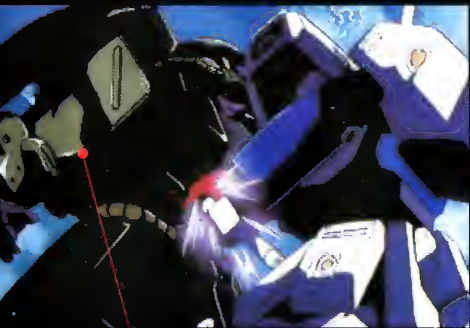
公国軍が開発した最終兵器。密閉型コロニー1基をそのまま大口径のレーザー砲として使用するという大胆な発想のもとに作られた兵器である。

## バインダー

バックバックや装甲の一部を稼動可能にして、「AMBAC」機能を持たせたもの。（例：リゲルグの肩甲アーマーなど）

## マグネットコーティング

MSの関節部に「マグネットコーティング」を施すことによってフィールド・ロス（摩擦係数）を減らし、反応値を高める技術。



MOBILE SUIT GUNDAM

# DATA

データベース

# 地球連邦軍ユニット

## UNITS OF UNITED NATIONS

地球連邦軍のモビルスーツをは  
じめとするユニットを紹介する。



ジム/Pタイプ													
耐 60	運 10	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ○	セ C					
物資 300	戦術 20	移月 2	移動適性	山山山山山			攻撃適性			山山山山山			
生制 -	生期 2	生全 120	生界 500	△△△△△			×××			△△△△△			
ビームスプレーガン	基攻 12	命中 60	攻 6	基性 6	属性 8	射撃 1-1	地-	空○	潜-				
Hハルカン	基攻 4	命中 30	攻 2	基性 6	属性 8	射撃 1-1	地-	空-	潜-				
ビームサーベル	基攻 12	命中 65	攻 18	基性 2	属性 3	射撃 0-0	地-	空-	潜-				



ジム													
耐 60	運 15	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ○	セ C					
物資 300	戦術 20	移月 2	移動適性	山山山山山			攻撃適性			山山山山山			
生制 -	生期 2	生全 125	生界 500	△△△△△			×××			△△△△△			
ビームスプレーガン	基攻 14	命中 70	攻 6	基性 7	属性 10	射撃 1-1	地-	空○	潜-				
Hハルカン	基攻 4	命中 30	攻 2	基性 6	属性 8	射撃 1-1	地-	空-	潜-				
ビームサーベル	基攻 12	命中 65	攻 18	基性 2	属性 3	射撃 0-0	地-	空-	潜-				



ジム・リアーマー													
耐 40	運 28	移 7	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C					
物資 250	戦術 25	移月 2	移動適性	山山山山山			攻撃適性			山山山山山			
生制 -	生期 2	生全 220	生界 380	○○△△△			×××			△△△△△			
ビームガン	基攻 16	命中 50	攻 8	基性 6	属性 8	射撃 1-1	地-	空○	潜-				
ビームサーベル	基攻 18	命中 75	攻 18	基性 3	属性 5	射撃 0-0	地-	空-	潜-				
ビームサーベル	基攻 6	命中 75	攻 18	基性 1	属性 1	射撃 0-0	地-	空-	潜-				



ジム・Sカスタム													
耐 75	運 15	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ B					
物資 350	戦術 30	移月 2	移動適性	山山山山山			攻撃適性			山山山山山			
生制 -	生期 2	生全 300	生界 1000	△△△△△			×××			△△△△△			
ビームライフル	基攻 21	命中 85	攻 16	基性 4	属性 8	射撃 1-2	地-	空○	潜-				
ビームスプレーガン	基攻 6	命中 60	攻 6	基性 3	属性 3	射撃 1-1	地-	空-	潜-				
3サーベルユニット	基攻 16	命中 80	攻 24	基性 2	属性 4	射撃 0-0	地-	空-	潜-				



リクセンGM・A													
耐 90	運 16	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C					
物資 350	戦術 40	移月 2	移動適性	山山山山山			攻撃適性			山山山山山			
生制 -	生期 3	生全 700	生界 1500	○○○×××			×××			○○○△△×			
マシンガン	基攻 16	命中 45	攻 4	基性 12	属性 15	射撃 1-1	地-	空○	潜-				
ビームサーベル	基攻 17	命中 70	攻 25	基性 2	属性 4	射撃 0-0	地-	空-	潜-				



リクセンGM・B													
耐 90	運 16	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C					
物資 350	戦術 45	移月 2	移動適性	山山山山山			攻撃適性			山山山山山			
生制 -	生期 3	生全 700	生界 1500	○○○×××			×××			○○○△△×			
マシンガン	基攻 16	命中 45	攻 4	基性 12	属性 15	射撃 1-1	地-	空○	潜-				
ロケットランチャー	基攻 10	命中 65	攻 10	基性 3	属性 3	射撃 1-2	地-	空-	潜-				
ビームサーベル	基攻 17	命中 70	攻 25	基性 2	属性 4	射撃 0-0	地-	空-	潜-				



ジムキャノン													
耐 65	運 10	移 4	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ B					
物資 300	戦術 30	移月 2	移動適性	山山山山山			攻撃適性			山山山山山			
生制 -	生期 2	生全 60	生界 650	△△△△△			×××			△△△○○×			
キャノンホウ	基攻 10	命中 50	攻 10	基性 3	属性 5	射撃 1-2	地-	空○	潜-				
ビームスプレーガン	基攻 6	命中 60	攻 6	基性 3	属性 3	射撃 1-1	地-	空-	潜-				
Hハルカン	基攻 4	命中 30	攻 2	基性 6	属性 8	射撃 1-1	地-	空-	潜-				



アークアジム													
耐 60	通 2	移 5	数 3	編 ○	制 ○	敵 0	盾 ×	セ C					
物資 300	戦月 30	移月 2	移動適性			攻撃適性							
生制 -	生期 2	生金 220	生産 700	△△△××○△			△△△××○△			△△△××○△			
Mランチャーガン	基攻 8	命中 40	攻 3	基性 8	限性 10	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
ギョライ [S]	基攻 12	命中 30	攻 12	基性 3	限性 3	射程 1-2	地 -	空 -	潜 -				
ビームピック	基攻 11	命中 70	攻 16	基性 2	限性 4	射程 0-0	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ジムコマンドG													
耐 85	通 20	移 6	数 3	編 ○	制 ○	敵 0	盾 ○	セ B					
物資 300	戦月 35	移月 2	移動適性			攻撃適性							
生制 -	生期 2	生金 350	生産 850	△△△×××○			△△△×××○			△△△×××○			
マシンガン	基攻 20	命中 60	攻 4	基性 15	限性 18	射程 1-1	地 -	空 ○	潜 -				
Hバルカン	基攻 4	命中 40	攻 2	基性 6	限性 8	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
ビームサーベル	基攻 16	命中 70	攻 24	基性 2	限性 3	射程 0-0	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ジムコマンドGS													
耐 85	通 24	移 6	数 3	編 ○	制 ○	敵 0	盾 ○	セ B					
物資 300	戦月 35	移月 2	移動適性			攻撃適性							
生制 -	生期 2	生金 350	生産 850	×××○×××			×××○×××			×××○×××			
ビームガン	基攻 24	命中 50	攻 12	基性 6	限性 9	射程 1-1	地 -	空 ○	潜 -				
Hバルカン	基攻 4	命中 40	攻 2	基性 6	限性 8	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
ビームサーベル	基攻 16	命中 70	攻 24	基性 2	限性 3	射程 0-0	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ジムスナイパーII													
耐 100	通 32	移 7	数 3	編 ○	制 ○	敵 0	盾 ○	セ B					
物資 350	戦月 50	移月 2	移動適性			攻撃適性							
生制 -	生期 2	生金 500	生産 1200	△△△××○			△△△××○			△△△××○			
ビームライフル	基攻 30	命中 90	攻 18	基性 5	限性 9	射程 1-2	地 -	空 ○	潜 -				
ビームライフル	基攻 12	命中 99	攻 18	基性 2	限性 2	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
ビームサーベル	基攻 17	命中 70	攻 26	基性 2	限性 2	射程 0-0	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ガンキャノン・A													
耐 220	通 15	移 5	数 1	編 ○	制 ○	敵 0	盾 ○	セ A					
物資 400	戦月 60	移月 2	移動適性			攻撃適性							
生制 3	生期 3	生金 950	生産 3000	△△△××○			△△△××○			△△△××○			
240ミリ キャノン	基攻 37	命中 50	攻 14	基性 8	限性 12	射程 1-2	地 -	空 ○	潜 -				
ビームライフル	基攻 16	命中 60	攻 16	基性 3	限性 3	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
タックル	基攻 13	命中 80	攻 38	基性 1	限性 1	射程 0-0	地 -	空 -	潜 -				
Hバルカン	基攻 4	命中 40	攻 2	基性 6	限性 8	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ガンキャノン・B													
耐 220	通 15	移 5	数 1	編 ○	制 ○	敵 0	盾 ○	セ A					
物資 400	戦月 60	移月 2	移動適性			攻撃適性							
生制 3	生期 3	生金 950	生産 3000	△△△××○			△△△××○			△△△××○			
Sミサイルランチャー	基攻 48	命中 50	攻 9	基性 16	限性 20	射程 1-2	地 -	空 ○	潜 -				
ビームライフル	基攻 16	命中 60	攻 16	基性 3	限性 3	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
タックル	基攻 13	命中 80	攻 38	基性 1	限性 1	射程 0-0	地 -	空 -	潜 -				
Hバルカン	基攻 4	命中 40	攻 2	基性 6	限性 8	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ガンキャノン-3													
耐 250	通 12	移 5	数 1	編 ○	制 ○	敵 0	盾 ○	セ B					
物資 400	戦月 35	移月 2	移動適性			攻撃適性							
生制 3	生期 3	生金 850	生産 2500	△△△××○			△△△××○			△△△××○			
ビームキャノン	基攻 42	命中 50	攻 25	基性 5	限性 9	射程 1-2	地 -	空 ○	潜 -				
ビームライフル	基攻 16	命中 60	攻 16	基性 3	限性 3	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
Hバルカン	基攻 4	命中 40	攻 2	基性 6	限性 8	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				

耐 耐久力 運 運動性 移 移動力 数 編成数 編 編成可能 制 制圧可能 敵 搭載数 盾 シールドの有無 セ センサーレベル 物資 最大物資 戦月 戦闘消費 移月 移動消費 移動適性 移動に適した地形 攻撃適性 攻撃に適した地形 生制 生産制限 生期 生産期間 生金 生産資金 生産 生産資源 基攻 基本攻撃力=ダメージの期待値 命中 命中率 攻 攻撃力 基性 基本性能=通常時使用回数 限性 限界性能=使用限界数 射程 最小射程(左)/最大射程(右) 地 対地攻撃 空 対空攻撃 潜 対潜攻撃





ガンキャノン-D													
耐 120	速 18	移 5	数 3	編 〇	制 〇	載 0	盾 〇	セ B					
物資 400	戦消 30	移消 2	移動適性			攻撃適性							
生制 1	生期 2	生金 450	生源 1400	△△△〇×〇			△△△〇×〇			森山の宙空水陸			
240ミリ キャノン	基攻 24	命中 50	攻 12	基性 6	限性 10	射撃 1-2	地-	空〇	海-				
ビームライフル	基攻 9	命中 50	攻 14	基性 2	限性 2	射撃 1-1	地-	空-	海-				
Hハバルカン	基攻 4	命中 40	攻 2	基性 6	限性 8	射撃 1-1	地-	空-	海-				



ガンタンク													
耐 200	速 5	移 4	数 1	編 〇	制 〇	載 0	盾 ×	セ A					
物資 350	戦消 30	移消 1	移動適性			攻撃適性							
生制 6	生期 3	生金 750	生源 1800	△△〇××〇			△△△〇×〇			森山の宙空水陸			
120ミリ キャノン	基攻 40	命中 50	攻 12	基性 10	限性 14	射撃 2-3	地-	空〇	海-				
ポップミサイル	基攻 16	命中 50	攻 6	基性 8	限性 8	射撃 1-2	地-	空-	海-				
Hハバルカン	基攻 4	命中 40	攻 2	基性 6	限性 8	射撃 1-1	地-	空-	海-				



ガンタンクII													
耐 60	速 5	移 4	数 3	編 〇	制 〇	載 0	盾 ×	セ B					
物資 350	戦消 40	移消 1	移動適性			攻撃適性							
生制 1	生期 2	生金 300	生源 600	△△〇××〇			△△〇××〇			森山の宙空水陸			
ライフルホフ	基攻 13	命中 50	攻 10	基性 4	限性 6	射撃 2-3	地-	空〇	海-				
ロケットガン	基攻 4	命中 45	攻 6	基性 4	限性 4	射撃 1-1	地-	空-	海-				
Hハバルカン	基攻 4	命中 40	攻 2	基性 6	限性 8	射撃 1-1	地-	空-	海-				



プロトガンダム													
耐 300	速 38	移 7	数 1	編 〇	制 〇	載 0	盾 〇	セ A					
物資 400	戦消 50	移消 3	移動適性			攻撃適性							
生制 1	生期 3	生金 1500	生源 3500	△△△〇×△〇			△△△〇×△〇			森山の宙空水陸			
ビームライフル	基攻 50	命中 60	攻 25	基性 6	限性 10	射撃 1-1	地-	空〇	海-				
Hハバルカン	基攻 4	命中 50	攻 2	基性 6	限性 8	射撃 1-1	地-	空-	海-				
ビームサーベル	基攻 21	命中 75	攻 32	基性 2	限性 4	射撃 0-0	地-	空-	海-				
ビームサーベル	基攻 11	命中 75	攻 32	基性 1	限性 1	射撃 0-0	地-	空-	海-				



ガンダム・A													
耐 320	速 40	移 7	数 1	編 〇	制 〇	載 0	盾 〇	セ A					
物資 400	戦消 50	移消 3	移動適性			攻撃適性							
生制 1	生期 3	生金 1800	生源 3500	△△△〇×△〇			△△△〇×△〇			森山の宙空水陸			
ビームライフル	基攻 50	命中 60	攻 25	基性 6	限性 10	射撃 1-1	地-	空〇	海-				
Hハバルカン	基攻 4	命中 50	攻 2	基性 6	限性 8	射撃 1-1	地-	空-	海-				
ビームサーベル	基攻 21	命中 75	攻 32	基性 2	限性 4	射撃 0-0	地-	空-	海-				
ビームサーベル	基攻 11	命中 75	攻 32	基性 1	限性 1	射撃 0-0	地-	空-	海-				



ガンダム・B													
耐 320	速 40	移 7	数 1	編 〇	制 〇	載 0	盾 〇	セ A					
物資 400	戦消 75	移消 3	移動適性			攻撃適性							
生制 1	生期 3	生金 1800	生源 3500	△△△〇×△〇			△△△〇×△〇			森山の宙空水陸			
ハイパーバズーカ	基攻 67	命中 50	攻 50	基性 4	限性 6	射撃 1-1	地-	空〇	海-				
Hハバルカン	基攻 4	命中 50	攻 2	基性 6	限性 8	射撃 1-1	地-	空-	海-				
ビームサーベル	基攻 21	命中 75	攻 32	基性 2	限性 4	射撃 0-0	地-	空-	海-				
ビームサーベル	基攻 11	命中 75	攻 32	基性 1	限性 1	射撃 0-0	地-	空-	海-				



ガンダムMC・A													
耐 320	速 50	移 7	数 1	編 〇	制 〇	載 0	盾 〇	セ A					
物資 400	戦消 60	移消 4	移動適性			攻撃適性							
生制 1	生期 3	生金 2000	生源 3500	△△△〇×△〇			△△△〇×△〇			森山の宙空水陸			
ビームライフル	基攻 58	命中 60	攻 25	基性 7	限性 12	射撃 1-1	地-	空〇	海-				
Hハバルカン	基攻 4	命中 50	攻 2	基性 6	限性 8	射撃 1-1	地-	空-	海-				
ビームサーベル	基攻 21	命中 75	攻 32	基性 2	限性 4	射撃 0-0	地-	空-	海-				
ビームサーベル	基攻 11	命中 75	攻 32	基性 1	限性 1	射撃 0-0	地-	空-	海-				

耐 耐久力 運 運動性 移 移動力 数 編成数 編 編成可能 制 制圧可能 載 搭載数 盾 シールドの有無 セ センサーレベル 物資 最大物資 戦消 戦闘消費 移消 移動消費 移動適性 移動に適した地形 攻撃適性 攻撃に適した地形 生制 生産制限 生期 生産期間 生金 生産資金 生源 生産資源 基攻 基本攻撃力=ダメージの期待値 命中 命中率 攻 攻撃力 基性 基本性能=通常時使用回数 限性 限界性能=使用限界数 射撃 最小射撃(左)/最大射撃(右) 地 対地攻撃 空 対空攻撃 海 対海攻撃



ガンダムMC・B																
耐	320	速	50	移	7	数	1	編	0	制	0	載	0	潜	セ	A
物質	400	戦消	90	移消	4	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸				
生制	1	生期	3	生金	2000	生消	3500	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸		
ハイパーバズーカ	基攻	67	命中	50	攻	50	基性	4	限性	7	射程	1-1	地	空	潜	一
Hハバルガン	基攻	4	命中	50	攻	2	基性	6	限性	8	射程	1-1	地	空	潜	一
ビームサーベル	基攻	21	命中	75	攻	32	基性	2	限性	4	射程	0-0	地	空	潜	一
ビームサーベル	基攻	11	命中	75	攻	32	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	空	潜	一



G-3ガンダム																					
耐	300	速	60	移	8	数	1	編	0	制	0	載	0	盾	0	セ	A				
物質	400	戦消	60	移消	4	移動適性		森山の砂留空水陸				攻撃適性				森山の砂留空水陸					
生制	1	生期	3	生金	2500	生消	3500	移動適性		森山の砂留空水陸				攻撃適性				森山の砂留空水陸			
ビームライフル	基攻	67	命中	60	攻	25	基性	6	限性	14	射撃	1-1	地	空	潜						
Hハバルガン	基攻	4	命中	50	攻	2	基性	6	限性	8	射撃	1-1	地	空	潜						
ビームサーベル	基攻	21	命中	75	攻	32	基性	2	限性	4	射撃	0-0	地	空	潜						
ビームサーベル	基攻	11	命中	75	攻	32	基性	1	限性	1	射撃	0-0	地	空	潜						



FAガンダム																	
耐	500	速	20	移	6	数	1	編	0	制	0	載	0	盾	0	セ	A
物質	500	戦消	80	移消	5	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制	1	生期	4	生金	3000	生消	5000	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸			
								△△△×××○				△△△×××○					
Wビームキャノン	基攻	70	命中	50	攻	35	基性	6	限性	10	射速	1-2	地	空	潜		
240ミリキャノン	基攻	30	命中	60	攻	30	基性	3	限性	3	射速	1-2	地	空	潜		
タックル	基攻	17	命中	80	攻	50	基性	1	限性	1	射速	0-0	地	空	潜		
Hハバルガン	基攻	4	命中	50	攻	2	基性	6	限性	8	射速	1-1	地	空	潜		



Gリクセン型・A															
耐	110	速	20	移	6	数	3	編	0	制	0	載	0	セ	B
物質	450	戦消	35	移消	3	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸			
生制	1	生期	4	生金	1200	生消	2500	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸	
マシンガン				基攻	21	命中	50	攻	4	基性	16	限性	20	射望	1-1
Cハバルガン				基攻	4	命中	45	攻	2	基性	6	限性	8	射望	1-1
ビームサーベル				基攻	19	命中	70	攻	28	基性	2	限性	4	射望	0-0
シールドツキ				基攻	12	命中	80	攻	35	基性	1	限性	1	射望	0-0



Gリックセン型・B																	
耐	110	速	20	移	6	数	3	編	0	制	0	載	0	高	セ	B	
物質	450	戦消	52	移消	3	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制	1	生期	4	生金	1200	生消	2500	○○○×××○				○○○×△×○					
マシンガン	基攻	21	命中	50	命中	4	攻	4	基性	16	限性	20	射程	1-1	地	空	潜
ロケットランチャー	基攻	10	命中	65	命中	10	攻	10	基性	3	限性	3	射程	1-2	地	空	潜
ビームサーベル	基攻	19	命中	70	命中	28	攻	28	基性	2	限性	4	射程	0-0	地	空	潜
Cハバルガン	基攻	4	命中	45	命中	2	攻	2	基性	6	限性	8	射程	1-1	地	空	潜



Gリックセン型・C															
耐	110	速	20	移	6	数	3	編	0	制	0	載	0	セ	B
物質	450	戦消	70	移消	3	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸			
生制	1	生期	4	生金	1200	生消	2500	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸	
ロングライフル				基攻	30	命中	50	攻	18	基性	5	限性	6	射程	1-2
Cハバルガン				基攻	4	命中	45	攻	2	基性	6	限性	8	射程	1-1
シールドツキ				基攻	12	命中	80	攻	35	基性	1	限性	1	射程	0-0



Gアレックス																			
耐	350	速	68	移	8	数	1	編	0	制	0	載	0	角	×	セ	A		
物質	500	戦消	60	移消	5	移動適性			森山砂留空水陸			攻撃適性			森山砂留空水陸				
生制	1	生期	3	生金	3500	生消	4000	移動適性			森山砂留空水陸			攻撃適性			森山砂留空水陸		
ビームライフル	基攻	65	命中	70	攻	28	△△△×△×△			△△△×△×△			△△△×△×△			△△△×△×△			
ガトリングガン	基攻	16	命中	70	攻	4	基性 7 限性 12			射撃 1-1			地-空-潜			地-空-潜			
ビームサーベル	基攻	32	命中	60	攻	32	基性 3 限性 6			射撃 0-0			地-空-潜			地-空-潜			
Hハバルガン	基攻	4	命中	50	攻	2	基性 6 限性 8			射撃 1-1			地-空-潜			地-空-潜			

耐:耐久力 速:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 載:搭載数 質:ノールド有無 セ:センサーレベル 物質:最大物質 戦消:戦術消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃



BD-1																									
数						編																			
移動適性						森山砂留空水陸						攻撃適性						森山砂留空水陸							
○○○×××○						○○○×××○						○○○×××○						○○○×○×○							
マシンガン						基攻	40	命中	60	攻	6	基性 <td>20</td> <th>限性<td>25</td><td>射程</td><td>1-1</td><td>地</td><td>空</td><td>潜</td></th>						20	限性 <td>25</td> <td>射程</td> <td>1-1</td> <td>地</td> <td>空</td> <td>潜</td>	25	射程	1-1	地	空	潜
Cミサイル						基攻	10	命中	50	攻	10	基性 <td>3</td> <th>限性<td>3</td><td>射程</td><td>1-1</td><td>地</td><td>空</td><td>潜</td></th>						3	限性 <td>3</td> <td>射程</td> <td>1-1</td> <td>地</td> <td>空</td> <td>潜</td>	3	射程	1-1	地	空	潜
ビームサーベル						基攻	19	命中	75	攻	28	基性 <td>2</td> <th>限性<td>5</td><td>射程</td><td>0-0</td><td>地</td><td>空</td><td>潜</td></th>						2	限性 <td>5</td> <td>射程</td> <td>0-0</td> <td>地</td> <td>空</td> <td>潜</td>	5	射程	0-0	地	空	潜
Hバルカン						基攻	4	命中	50	攻	2	基性 <td>6</td> <th>限性<td>8</td><td>射程</td><td>1-1</td><td>地</td><td>空</td><td>潜</td></th>						6	限性 <td>8</td> <td>射程</td> <td>1-1</td> <td>地</td> <td>空</td> <td>潜</td>	8	射程	1-1	地	空	潜



BD-2																			
耐		速		移		数		編		制		敵		盾		セ		A	
物資 450		戦消 100		移消 5				森山砂留空水陸						森山砂留空水陸					
生制 1		生期 3		生金 2200		生源 3200		移動適性		○○○△××○		攻撃適性		○○○△××○					
マシンガン		基攻 50		命中 60		攻 6		基性 25		限性 30		射程 1-1		地		空		潜	
Cミサイル		基攻 10		命中 50		攻 10		基性 3		限性 3		射程 1-1		地		空		潜	
ビームサーベル		基攻 21		命中 80		攻 32		基性 2		限性 6		射程 0-0		地		空		潜	
Hハルカン		基攻 4		命中 50		攻 2		基性 6		限性 8		射程 1-1		地		空		潜	



BD-3																	
耐 300		速 48		移 9		数 1		編 ○ 制 ○		敵 0		盾 ○		セ A			
物資 450		戦消 100		移消 5		移動適性		森山の空水陸		攻撃適性		森山の空水陸					
生制 1		生期 3		生金2200		生源3500		△△△××△				△△△××△					
マシンガン		基攻 50		命中 60		攻 6		基性 25		限性 30		射程 1-1		地 空 潜			
Cミサイル		基攻 10		命中 50		攻 10		基性 3		限性 3		射程 1-1		地 空 潜			
ビームサーベル		基攻 21		命中 80		攻 32		基性 2		限性 6		射程 0-0		地 空 潜			
Hハルカン		基攻 4		命中 50		攻 2		基性 6		限性 8		射程 1-1		地 空 潜			



Gフルバーニアン																																	
耐		400		速		65		移		12		数		編		制		敵		盾		セ		S									
物資		400		戦消		60		移消		6		移動適性		森山砂留空水陸		×××○×××		攻撃適性		森山砂留空水陸		×××○×××		×××○×××									
生制		1		生期		4		生金		9999		生源		9999																			
ビームライフル				基攻		90		命中		80		攻		30		基性		9		限性		14		射程		1-1		地		空		潜	
Hハルカン				基攻		4		命中		50		攻		2		基性		6		限性		8		射程		1-1		地		空		潜	
ビームサーベル				基攻		33		命中		80		攻		50		基性		2		限性		5		射程		0-0		地		空		潜	
ビームサーベル				基攻		12		命中		75		攻		35		基性		1		限性		1		射程		0-0		地		空		潜	



ボール																			
耐	25	通	10	移	4	数	5	編	○	制	×	敵	0	盾	×	セ	C		
物資	150	戦消	10	移消	1	移動適性		森山の雪空水陸				森山の雪空水陸							
生制	1	生期	1	生金	60	生源	100	×××○×××				攻撃適性				×××○×××			
120ミリ	キャン	ン	基攻	8	命中	40	攻	6	基性	4	限性	6	射撃	1-2	地	空	潜		



ボール/Pタイプ																	
耐	35	速	15	移	4	数	5	編	○	制	×	敵	0	盾	×	セ	C
物資	150	戦消	15	移消	1	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制	1	生期	1	生金	100	生源	150	×××○××××		×××○××××		×××○××××					
120ミリ	キャンノ	基攻	12	命中	40	攻	6	基性	6	限性	10	射程	1-2	地	空	潜	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	



ガンダムMA																	
耐	280	速	50	移	10	数	1	森○	制×	敵0	盾×	セ	A				
物資	400	戦消	60	移消	6	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制	1	生期	3	生金	2500	生源	3500	×××○×××		×××○×××		×××○×××					
ビームライフル		基攻	50	命中	60	攻	25	基性	6	限性	10	射程	1-1	地-	空-	潜-	
-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

耐:耐久力 速:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 敵:搭載敵数 盾:シールド有無 セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃



61シキセンシャ																	
耐	10	速	6	移	4	数	6	編	○	制	○	敵	0	盾	×	セ	C
物質	100	戦消	8	移消	1	移動適性		森山彩香空水陸			攻撃適性			森山彩香空水陸			
生制	-	生期	1	生金	15	生源	60	△△○×××○			△△○×××○			△△○×△×○			
1502リ	キャノン	基攻	7	命中	40	攻	5	基性	4	限性	5	射程	1-1	地	空	潜	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



ホバートラック																	
耐	16	速	8	移	5	数	6	編	○	制	○	敵	0	盾	×	セ	A
物質	150	戦消	6	移消	1	移動適性			森山彩空水陸			攻撃適性			森山彩空水陸		
生制	-	生期	1	生金	25	生源	80	△△○×××○			△△○×××○			△△○×××○			
20ミリ	バルカン	基攻	7	命中	25	攻	2	基性	10	限性	12	射程	1-1	地	空	潜	-
Mザンソウチ [S]	基攻	-	命中	-	-	攻	-	基性	-	限性	-	射程	-	地	空	潜	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



ビクトレー																	
耐 600		速 0		移 4		数		編 x 制 0		敵 6		盾 x		セ S			
物質 999		戦消 80		移消 5		移動適性		森山彩空水陸		攻撃適性		森山彩空水陸					
生制 - 生期 4		生金 2000		生源 7000				△△○××○				△△○××○					
シュボウ		基攻 40		命中 35		攻 30		基性 4		限性 7		射程 1 - 3		地 - 空 - 潜 -			
チョウキョリボウ		基攻 53		命中 35		攻 40		基性 4		限性 6		射程 2 - 4		地 - 空 - 潜 -			
Mザンソウチ [L]		基攻 -		命中 -		攻 -		基性 -		限性 -		射程 -		地 - 空 - 潜 -			



コアファイター																	
耐	30	速	30	移	7	数	1	編	○	制	×	敵	0	盾	×	セ	A
物質	180	戦消	15	移消	6	移動適性	森山彩空水陸			攻撃適性			森山彩空水陸				
生制	-	生期	1	生金	400		生源	500	×××○○××			×××○○××			×××○○××		
30ミリ	バルカン	基攻	5	命中	50	攻	1	基性	14	限性	20	射程	1-1	地	空	潜	-
ミサイル [S]	基攻	5	命中	30	攻	5	基性	3	限性	3	射程	1-1	地	空	潜	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



コアブスター																	
耐 50		速 35		移 8		数 1		編 ○ 制 ×		敵 0		盾 ×		セ A			
物質 250		戦消 30		移消 7		移動適性		森山の空水陸		攻撃適性		森山の空水陸					
生制 -		生期 2		生金 600		生源 800		×××○○××		×××○○××		△△△○○×△					
メガリウソウチ		基攻 33		命中 50		攻 20		基性 5		限性 10		射程 1-2		地 - 空 - 潜 -			
30ミリ バルカン		基攻 5		命中 50		攻 1		基性 14		限性 20		射程 1-1		地 - 空 - 潜 -			
タイチミサイル		基攻 17		命中 40		攻 10		基性 5		限性 5		射程 1-2		地 ○ 空 - 潜 -			

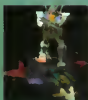


Gファイター																	
耐	100	速	25	移	7	数	1	編	○	制	×	敵	0	盾	×	セ	A
物質	300	戦消	35	移消	6	移動適性		森山の百空水陸			攻撃適性			森山の百空水陸			
生制	-	生期	2	生金	800	生源	1200	×××○○××			×××○○××			○○○○○×○			
ビームボウ	基攻	33	命中	60	攻	20	基性	5	限性	8	射程	1-2	地	空	潜	-	-
タイチミサイル	基攻	17	命中	40	攻	10	基性	5	限性	8	射程	1-2	地	空	潜	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



Gアーマー																		
耐	320	速	20	移	6	数	1	編	○	制	×	敵	0	盾	×	セ	A	
物質	400	戦消	40	移消	7	移動適性		森山彩空水陸			攻撃適性			森山彩空水陸				
生制	1	生期	3	生金	2500	生源	6000	×××○○××			×××○○××			○○○○○×○				
ビームボウ				基攻	33	命中	60	攻	20	基性	5	限性	8	射程	1-2	地	空	潜
タイチミサイル				基攻	17	命中	40	攻	10	基性	5	限性	8	射程	1-2	地	空	潜
ヘンタイ カノワ				基攻	-	命中	-	攻	-	基性	-	限性	-	射程	-	地	空	潜

耐・耐久力 速・運動性 移・移動力 数・編成数 編・編成可能 制・制主可能 敵・格闘数 盾・防御力  
 ↓有無 セ・センサーレベル 物質：最大物質 戦消・戦闘消費 移消・移動消費 移動適性・移動に適した  
 地形 攻撃適性：攻撃に適した地形 生制・生産制限 生期・生産期間 生金・生産資金 生源・生産資源  
 基攻：基本攻撃力=ダメージの期待値 命中：命中率 攻・攻撃力 基性・基本性能=通常時使用回数 限  
 性：限界性能=使用限界数 射程：最小射程(左)/最大射程(右) 地・対地攻撃 空・対空攻撃 潜・対潜攻撃



GF/ガンダム												
耐 320	運 18	移 6	数 7	編 0	制 x	数 0	盾 x	セ A				
物質 400	戦員 50	移消 10	移動適性			森山砂富空水陸			森山砂富空水陸			
生制 1	生期 3	生金 2500	生庫 6000	×××○○××			攻撃適性			○○○○○△○		
ビームライフル	基攻 50	命中 60	攻 25	基性 5	限性 10	射速 1-1	地○	空-	潜○			
ビームホウ	基攻 33	命中 60	攻 20	基性 5	限性 8	射速 1-2	地-	空-	潜-			
タイチミサイル	基攻 17	命中 40	攻 10	基性 5	限性 8	射速 1-2	地○	空-	潜-			
ペンケイ カノウ	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射速 -	地-	空-	潜-			



ガンダム/GF												
耐	運	移	数	編	制	数	盾	セ				
320	40	6	7	編 <th>○</th> <th>制</th> <th>×</th> <th>0</th> <th>盾</th> <th>×</th> <th>セ</th> <th>A</th>	○	制	×	0	盾	×	セ	A
物質 400	戦消 50	移消 3	移動適性			森山砂富空水陸			森山砂富空水陸			
生制 1	生期 3	生金 2500	生庫 6000	移動適性			△△△○○△○			攻撃適性 △△△○○△○		
ビームライフル	基攻 50	命中 60	攻 25	基性 5	限性 10	射程 1-1	地-	空○	潜-			
Hバルカン	基攻 4	命中 50	攻 2	基性 6	限性 8	射程 1-1	地-	空-	潜-			
ビームサーベル	基攻 21	命中 75	攻 32	基性 2	限性 4	射程 0-0	地-	空-	潜-			
ペンケイ カノウ	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地-	空-	潜-			



トリアーエズ												
耐 5	運 8		移 5	数 6		編 ○	制 ×	数 0	盾 ×	セ C		
物質 150	戦消 10	移消 4	移動適性		森山砂富空水陸		攻撃適性		森山砂富空水陸			
生制 -	生期 1	生金 15	生庫 30			×××○○××		×××○○××				
25ミリ バルカン	基攻 3	命中 25	攻 1			基性 8	限性 10	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -	
-	-	-	-			-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-			-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-			-	-	-	-	-	-	



TINコード																		
耐	10	運	10	移	6	数	6	編	○	制	×	数	0	盾	×	セ	C	
物質	200	戦消	14	移消	5	移動適性			森山砂富空水陸			攻撃適性			森山砂富空水陸			
生制	-	生期	1	生金	25	生庫	60	××××○××			××××○××							
25ミリ	バルカン			基攻	3	命中	30	攻	1	基性	10	限性	12	射程	1-1	地-	空-	潜-
	ミサイル	[S]		基攻	6	命中	30	攻	6	基性	3	限性	3	射程	1-1	地-	空-	潜-
-																		
-																		



Sフィッシュ												
耐 15	運 15	移 6	数 6	編 ○	制 ×	数 0	盾 ×	セ C				
物質 220	戦油 18	移油 6	移動適性		森山の富空水陸			攻撃適性		森山の富空水陸		
生制 -	生期 2	生金 35	生庫 90	×××○○××		×××○○××						
25ミリ バルカン	基攻 4	命中 35	攻 1	基性 12	限性 15	射程 1-1	地-	空-	潜-			
ミサイル [S]	基攻 5	命中 30	攻 6	基性 3	限性 3	射程 1-1	地-	空-	潜-			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			



フライマンタ												
耐 20	運 12	移 5	数 3		編 0	制 4	数 0		盾 4	セ 0		
物質 250	戦消 60	移消 7			森山の富空水陸				森山の富空水陸			
生制 -	生期 1	生金 60	生庫 140	移動適性		××××○○××		攻撃適性		○○○×△○		
バクダン	基攻 11	命中 40	攻 8	基性 4	限性 5	射程 1-1	地○	空-	潜○			
ミサイル [S]	基攻 6	命中 30	攻 6	基性 3	限性 3	射程 1-1	地-	空-	潜-			
Mザンパノウチ [S]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地-	空-	潜-			
	-	-	-	-	-	-	-	-	-			



デブロッグ												
耐 30	運 8	移 4	数 3		編 ○	制 ×	数 0		盾 ×	セ B		
物質 300	戦消 80	移消 9			森山砂富空水陸				森山砂富空水陸			
生制 -	生期 2	生金 90	生庫 200	移動適性	××××○○××		攻撃適性		○○○××△○			
バクダン	基攻 17	命中 35	攻 10	基性 5	限性 7	射程 1-1	地○	空-	潜○			
Mザンパノウチ [S]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地-	空-	潜-			
	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
	-	-	-	-	-	-	-	-	-			

耐:耐久力 運:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 数:搭載数 盾:シールド有無 セ:センサーレベル 物質:最大物質 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃



## ドーン・エスカルゴ

耐	20	運	10	移	5	数	3	編	○	制	×	載	0	盾	×	セ	A
物資	300	戦消	50	移消	7	移動適性		森山形宙空水陸		攻撃適性		森山形宙空水陸		森山形宙空水陸			
生制	—	生期	1	生金	70	生庫	160	××××○×××		××××○×××		××××○×××		××××○×××			
タイセンギョライ	基攻	27	命中	40	攻	10	基性	8	限性	10	射程	1-2	地	—	空	—	潜
Mザンブソウチ [S]	基攻	—	命中	—	攻	—	基性	—	限性	—	射程	—	地	—	空	—	潜
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



## バブリク

耐	40	運	8	移	5	数	3	編	○	制	×	載	0	盾	×	セ	C
物資	350	戦消	35	移消	6	移動適性		森山形宙空水陸		攻撃適性		森山形宙空水陸		森山形宙空水陸			
生制	—	生期	1	生金	100	生庫	250	×××○××××		×××○××××		×××○××××		×××○××××			
キカーホウ	基攻	8	命中	30	攻	3	基性	8	限性	10	射程	1-1	地	—	空	—	潜
ビームカクランM	基攻	—	命中	—	攻	—	基性	—	限性	—	射程	—	地	—	空	—	潜
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



## ミデア

耐	150	運	5	移	4	数	3	編	×	制	×	載	3	盾	×	セ	B
物資	600	戦消	30	移消	8	移動適性		森山形宙空水陸		攻撃適性		森山形宙空水陸		森山形宙空水陸			
生制	—	生期	3	生金	1000	生庫	2500	××××○×××		××××○×××		××××○×××		××××○×××			
キカーホウ	基攻	12	命中	30	攻	3	基性	12	限性	16	射程	1-1	地	—	空	—	潜
Mザンブソウチ [L]	基攻	—	命中	—	攻	—	基性	—	限性	—	射程	—	地	—	空	—	潜
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



## コロブス

耐	180	運	0	移	6	数	3	編	×	制	×	載	5	盾	×	セ	B
物資	500	戦消	20	移消	6	移動適性		森山形宙空水陸		攻撃適性		森山形宙空水陸		森山形宙空水陸			
生制	—	生期	2	生金	500	生庫	1000	×××○××××		×××○××××		×××○××××		×××○××××			
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



## サラミス

耐	250	運	5	移	7	数	1	編	×	制	○	載	0	盾	×	セ	A
物資	600	戦消	25	移消	8	移動適性		森山形宙空水陸		攻撃適性		森山形宙空水陸		森山形宙空水陸			
生制	—	生期	3	生金	1800	生庫	3500	×××○××××		×××○××××		×××○××××		×××○××××			
シュホウ	基攻	40	命中	50	攻	30	基性	4	限性	5	射程	2-3	地	—	空	—	潜
ミサイル [L]	基攻	15	命中	30	攻	15	基性	3	限性	6	射程	1-3	地	—	空	—	潜
Mザンブソウチ [L]	基攻	—	命中	—	攻	—	基性	—	限性	—	射程	—	地	—	空	—	潜
キカーホウ	基攻	20	命中	25	攻	6	基性	10	限性	12	射程	1-1	地	—	空	—	潜



## サラミスS

耐	250	運	8	移	7	数	1	編	×	制	○	載	3	盾	×	セ	A
物資	600	戦消	25	移消	8	移動適性		森山形宙空水陸		攻撃適性		森山形宙空水陸		森山形宙空水陸			
生制	—	生期	3	生金	2000	生庫	3500	×××○××××		×××○××××		×××○××××		×××○××××			
シュホウ	基攻	40	命中	50	攻	30	基性	4	限性	5	射程	2-3	地	—	空	—	潜
ミサイル [L]	基攻	15	命中	30	攻	15	基性	3	限性	6	射程	1-3	地	—	空	—	潜
Mザンブソウチ [L]	基攻	—	命中	—	攻	—	基性	—	限性	—	射程	—	地	—	空	—	潜
キカーホウ	基攻	20	命中	25	攻	6	基性	10	限性	12	射程	1-1	地	—	空	—	潜



## マゼラン

耐	400	運	8	移	8	数	1	編	×	制	○	載	0	盾	×	セ	S
物資	700	戦消	35	移消	9	移動適性		森山形宙空水陸		攻撃適性		森山形宙空水陸		森山形宙空水陸			
生制	—	生期	3	生金	2500	生庫	4500	×××○××××		×××○××××		×××○××××		×××○××××			
シュホウ	基攻	53	命中	50	攻	40	基性	4	限性	6	射程	2-4	地	—	空	—	潜
ミサイル [L]	基攻	20	命中	30	攻	20	基性	3	限性	6	射程	1-3	地	—	空	—	潜
Mザンブソウチ [L]	基攻	—	命中	—	攻	—	基性	—	限性	—	射程	—	地	—	空	—	潜
キカーホウ	基攻	20	命中	25	攻	6	基性	10	限性	12	射程	1-1	地	—	空	—	潜

耐:耐久力 運:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 載:搭載数 盾:シールドの有無 セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃





マゼラン S													
耐 400	速 10	移 8	数		編 × 制 ○	敵 4	盾 ×	セ S					
物資 700	戦消 35	移消 9	移動適性		森山彩空空水陸	攻撃適性		森山彩空空水陸					
生制 -	生期 3	生金 2800	生源 4500	×××○×××		×××○×××		×××○×××					
シュボウ	基攻 53	命中 50	夜 40	基性 4	限性 6	射程 2-4	地 -	空 -	潜 -				
ミサイル [L]	基攻 20	命中 30	夜 20	基性 3	限性 6	射程 1-3	地 -	空 -	潜 -				
Mサブソウチ [L]	基攻 -	命中 -	夜 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				
カノンホウ	基攻 20	命中 25	夜 6	基性 10	限性 12	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				



ペガサス													
耐 500		速 12		移 9		敵 1		編 × 制 ○		敵 6		盾 × セ S	
物資 800		戦消 40		移消 10		移動適性		森山彩空空水陸		攻撃適性		森山彩空空水陸	
生制 4		生期 4		生金 3900		生源 5000		×××○△××		×××○△××		×××○△××	
シュボウ		基攻 67		命中 60		夜 50		基性 4 限性 7		射程 2-4		地- 空- 潜-	
メガリュウソウホウ		基攻 33		命中 60		夜 50		基性 2 限性 2		射程 2-3		地- 空- 潜-	
Mサブソウチ [L]		基攻 -		命中 -		夜 -		基性 - 限性 -		射程 -		地- 空- 潜-	
ミサイル [L]		基攻 20		命中 30		夜 20		基性 3 限性 6		射程 1-3		地- 空- 潜-	



ホワイトベース													
耐 750	速 18	移 9	数		編 ×	制 ○	敵 6	盾 ×	セ S				
物資 800	戦消 40	移消 10	移動適性		森山彩空空水陸		攻撃適性		森山彩空空水陸				
生制 1	生期 4	生金 4000	生源 5500		×××○△××		×××○△××		×××○△××				
シュボウ	基攻 67	命中 60	夜 50	基性 4	限性 7	射程 2-4	地-	空-	潜-				
メガリュウソウホウ	基攻 33	命中 60	夜 50	基性 2	限性 2	射程 2-3	地-	空-	潜-				
Mサブソウチ [L]	基攻 -	命中 -	夜 -	基性 -	限性 -	射程 -	地-	空-	潜-				
ミサイル [L]	基攻 20	命中 30	夜 20	基性 3	限性 6	射程 1-3	地-	空-	潜-				



U-センスイカン													
耐 350	速 8		移 9		数	編 ×		制 ×	敵 5	盾 ×	セ A		
物資 700	戦消 25	移消 6			森山彩空空水陸						森山彩空空水陸		
生制 -	生期 2	生金 1500	生源 2500		移動適性		×××××○×		攻撃適性		△△△××○△		
ギョウライ (L)	基攻 25	命中 50	夜 25	基性 3	限性 5	射程 1-2		地-	空-	潜-			
タイタミサイル	基攻 48	命中 45	夜 16	基性 9	限性 12	射程 1-2		地○	空-	潜-			
Mサブソウチ (L)	基攻 -	命中 -	夜 -	基性 -	限性 -	射程 -		地-	空-	潜-			



M-センスイカン													
耐 500	速 12	移 8	数	編 ×	制 ×	敵 3	盾 ×	セ S					
物資 850	戦消 35	移消 8	移動適性		森山彩空空水陸		森山彩空空水陸						
生制 -	生期 3	生産 2500	生周 4000	×××××○×		攻撃適性		△△△××○△					
ギョウライ (L)	基攻 47	命中 50	夜 35	基性 4	限性 6	射程 1-3	地 -	空 -	潜 -				
タイタミサイル	基攻 67	命中 45	夜 20	基性 10	限性 14	射程 1-3	地 ○	空 -	潜 -				
Mサブソウチ (L)	基攻 -	命中 -	夜 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				
ニ													



ファンファン													
耐 5		速 8		移 5		数 6		編 ○ 制 ×		敵 0		盾 × セ C	
物資 150		戦消 8		移消 2				森山彩宙空水陸				森山彩宙空水陸	
生制 - 生期 1		生金 10		生源 25		移動適性		○○○×××○		攻撃適性		△△△×××○	
ミサイル [S]		専攻 4		命中 30		夜 4		基性 3 限性 3		射程 1-1		地- 空- 潜-	
		-		-		-		-		-		-	
		-		-		-		-		-		-	

耐:耐久力 速:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 敵:搭載敵数 盾:シールド有無 セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃

※Mサブソウチ [L] はミノフスキー粒子を散布する。範囲は大  
 ※Mサブソウチ S はミノフスキー粒子を散布する。範囲は小  
 ※ファンリ カノフは分離可能を示す  
 ※ヘンケイ カノフは変形可能を示す



# ジオン公国軍ユニットデータ

## UNITS OF ZION DUKEDOM

ジオン軍のモビルスーツをはじめとするユニットを一挙に紹介する。



ザクI・A																	
耐 30		速 8		移 4		数 3		編 ○		制 ○		戦 0		盾 ×		セ C	
物質 200		戦力 12		移力 2		移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制 1		生期 2		生金 100				生速 300				△△△○××○		△△△○△×○			
ザク マンガン		基攻 8		命中 40		攻 3		基性 8		限性 10		射程 1-1		地 空		潜 -	
ヒートホーク		基攻 9		命中 65		攻 14		基性 2		限性 2		射程 0-0		地 空		潜 -	
タックル		基攻 8		命中 80		攻 25		基性 1		限性 1		射程 0-0		地 空		潜 -	



ザクI・B																		
耐	30	速	8	移	4	数		3	編	○	制	○	戦	0	盾	×	セ	C
物質	200	戦力	16	移力	2	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸						
生制	1	生期	2	生金	100	生速	300	移動適性		△△△○××○		攻撃適性		△△△○△×○				
ザク	バズーカ	基攻	12	命中	50	攻	12	基性	3	限性	4	射程	1-1	地	空	潜	-	
ヒートホーク	基攻	9	命中	65	攻	14	基性	2	限性	2	射程	0-0	地	空	潜	-		
タックル	基攻	8	命中	80	攻	25	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	空	潜	-		



ザクI R.R																	
耐 50		速 20		移 4		数 1		編 ○ 制 ○		戦 0		盾 ×		セ B			
物質 200		戦力 20		移力 2		移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制 1		生期 2		生金 200				生速 300				△△△○××○		△△△○△×○			
ザク マンガン		基攻 12		命中 40		攻 3		基性 12		限性 15		射程 1-1		地 空 潜			
		—		—		—		—		—		—		—			
ヒートホーク		基攻 9		命中 65		攻 14		基性 2		限性 4		射程 0-0		地 空 潜			
タックル		基攻 8		命中 80		攻 25		基性 1		限性 1		射程 0-0		地 空 潜			



ザクI / 3S																	
耐 50		速 20		移 4		数 3		編 3		制 0		盾 ×		セ B			
物質 200		戦力 20		移力 2		移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制 3		生期 2		生金 200		生速 300		△△△○××○		△△△○△×○		△△△○△×○					
ザク バズーカ		基攻 16		命中 50		攻 12		基性 4		限性 6		射程 1-1		地 空 潜			
		—		—		—		—		—		—		—			
ヒートホーク		基攻 9		命中 65		攻 14		基性 2		限性 4		射程 0-0		地 空 潜			
タックル		基攻 8		命中 80		攻 25		基性 1		限性 1		射程 0-0		地 空 潜			



ザクII・C型・A																	
耐 40		速 10		移 5		数 3		編 ○ 制		戦 0		盾 ×		セ			
物質 250		戦力 15		移力 2		移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制 1		生期 2		生金 180				生速 400				△△△○××○		△△△○△×○			
ザク マンガン		基攻 10		命中 50		攻 3		基性 10		限性 12		射程 1-1		地 空		潜 -	
ヒートホーク		基攻 12		命中 70		攻 18		基性 2		限性 3		射程 0-0		地 空		潜 -	
タックル		基攻 9		命中 80		攻 28		基性 1		限性 1		射程 0-0		地 空		潜 -	



ザクII・C型・B																	
耐 40		速 10		移 5		数 3		森山砂留空水陸		制 ○		戦 0		盾 ×		セ し	
物質 250		戦力 22		移力 2		移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制 1		生期 2		生金 180		生速 400		△△△○××○		△△△○△×○		△△△○△×○					
ザク バズーカ		基攻 12		命中 60		攻 12		基性 3		限性 4		射程 1-1		地 空		潜	
ヒートホーク		基攻 12		命中 70		攻 18		基性 2		限性 3		射程 0-0		地 空		潜	
タックル		基攻 9		命中 80		攻 28		基性 1		限性 1		射程 0-0		地 空		潜	



ザクII A (NC)																	
耐 75		速 16		移 4		数		編 3		戦 0		盾 ×		セ C			
物質	300	戦力	100	移力	2	移動適性		森山砂留空水陸		攻撃適性		森山砂留空水陸					
生制	1	生期	3	生金	500	生速	1500	×××○×××		×××○×××		×××○×××					
カク	バズーカ	基攻	60	命中	99	攻	180	基性	1	限性	1	射程	2-4	地	空	潜	
ヒートホーク		基攻	12	命中	70	攻	18	基性	2	限性	3	射程	0-0	地	空	潜	
タックル		基攻	9	命中	80	攻	28	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	空	潜	



ザクII-F型・A												
耐 48	造 15	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 15	移消 2	移動適性		山形空水陸 △△△××○			攻撃適性		森山形空水陸 △△△△×○		
生制 -	生期 2	生金 200										
ザク マシンガン	基攻 10	命中 50	攻 3	基性 10	限性 12	射程 1-1	地-	空○	潜-			
ヒートホーク	基攻 12	命中 70	攻 18	基性 2	限性 3	射程 0-0	地-	空-	潜-			
タックル	基攻 9	命中 80	攻 28	基性 1	限性 1	射程 0-0	地-	空-	潜-			



ザクII-F型・B												
耐 48	造 15	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 22	移消 2	移動適性		山形空水陸 △△△××○			攻撃適性		森山形空水陸 △△△△×○		
生制 -	生期 2	生金 200										
ザク バズーカ	基攻 12	命中 60	攻 12	基性 3	限性 4	射程 1-1	地-	空○	潜-			
ヒートホーク	基攻 12	命中 70	攻 18	基性 2	限性 3	射程 0-0	地-	空-	潜-			
タックル	基攻 9	命中 80	攻 28	基性 1	限性 1	射程 0-0	地-	空-	潜-			



ザクII/C.A												
耐 65	造 30	移 6	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 32	移消 2	移動適性		山形空水陸 △△△××○			攻撃適性		森山形空水陸 △△△△×○		
生制 1	生期 2	生金 300										
ザク バズーカ	基攻 16	命中 60	攻 12	基性 4	限性 7	射程 1-1	地-	空○	潜-			
ヒートホーク	基攻 12	命中 70	攻 18	基性 2	限性 4	射程 0-0	地-	空-	潜-			
タックル	基攻 9	命中 80	攻 28	基性 1	限性 1	射程 0-0	地-	空-	潜-			



ザクII/S.M												
耐 72	造 26	移 6	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 32	移消 2	移動適性		山形空水陸 △△△××○			攻撃適性		森山形空水陸 △△△△×○		
生制 1	生期 2	生金 300										
ザク マシンガン	基攻 12	命中 50	攻 3	基性 12	限性 15	射程 1-1	地-	空○	潜-			
ヒートホーク	基攻 12	命中 70	攻 18	基性 2	限性 4	射程 0-0	地-	空-	潜-			
タックル	基攻 9	命中 80	攻 28	基性 1	限性 1	射程 0-0	地-	空-	潜-			



ザクII/J.R												
耐 60	造 34	移 6	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 32	移消 2	移動適性		山形空水陸 △△△××○			攻撃適性		森山形空水陸 △△△△×○		
生制 1	生期 2	生金 300										
ザク バズーカ	基攻 16	命中 60	攻 12	基性 4	限性 7	射程 1-1	地-	空○	潜-			
ヒートホーク	基攻 12	命中 70	攻 18	基性 2	限性 4	射程 0-0	地-	空-	潜-			
タックル	基攻 9	命中 80	攻 28	基性 1	限性 1	射程 0-0	地-	空-	潜-			



ザクII-J型・A												
耐 56	造 15	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 15	移消 2	移動適性		山形空水陸 ○○△××○			攻撃適性		森山形空水陸 ○○△×△×○		
生制 -	生期 2	生金 200										
ザク マシンガン	基攻 10	命中 50	攻 3	基性 10	限性 12	射程 1-1	地-	空○	潜-			
FMサイロポッド	基攻 6	命中 50	攻 6	基性 3	限性 3	射程 1-1	地-	空-	潜-			
ヒートホーク	基攻 12	命中 70	攻 18	基性 2	限性 3	射程 0-0	地-	空-	潜-			
クラッカー	基攻 5	命中 70	攻 15	基性 1	限性 1	射程 1-1	地-	空-	潜-			



ザクII-J型・B												
耐 56	造 15	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 22	移消 2	移動適性		山形空水陸 ○○△××○			攻撃適性		森山形空水陸 ○○△×△×○		
生制 -	生期 2	生金 200										
ザク バズーカ	基攻 12	命中 60	攻 12	基性 3	限性 4	射程 1-1	地-	空○	潜-			
FMサイロポッド	基攻 6	命中 50	攻 6	基性 3	限性 3	射程 1-1	地-	空-	潜-			
ヒートホーク	基攻 12	命中 70	攻 18	基性 2	限性 3	射程 0-0	地-	空-	潜-			
クラッカー	基攻 5	命中 70	攻 15	基性 1	限性 1	射程 1-1	地-	空-	潜-			

耐 耐久力 運 運動性 移 移動力 数 編成数 編 編成可能 制 制圧可能 戦 搭載数 盾 シールド  
 地形 攻 攻撃適性: 攻撃に適した地形 生制 生産制限 生期 生産期間 生金 生産資金 生源 生産資源  
 基攻: 基本攻撃力=ダメージの期待値 命中: 命中率 攻 攻撃力 基性: 基本性能=通常時使用回数 限性: 限界性能=使用限界数 射程 最小射程(左)/最大射程(右) 地 対地攻撃 空 対空攻撃 潜 対潜攻撃



ザクII-J型・C												
耐 56	速 15	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 30	移消 2	移動適性			森山の密空水陸	攻撃適性			森山の密空水陸		
生制 -	生制 2	生制 200	生制 400	移動適性			△△△×××○	攻撃適性			△△△×○×○	
マゼラトップホウ	基攻 20	命中 50	攻 12	基性 5	限性 7	射撃 1-2	地 -	空 ○	潜 -			
Fミサイルポッド	基攻 6	命中 50	攻 6	基性 3	限性 3	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			



ザクII-S型・A												
耐 70	速 20	移 6	数 1	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ B				
物資 320	戦消 20	移消 3	移動適性			森山の密空水陸	攻撃適性			森山の密空水陸		
生制 -	生制 2	生制 300	生制 450	移動適性			△△△×××○	攻撃適性			△△△○△×○	
ザク マシンガン	基攻 14	命中 50	攻 3	基性 14	限性 20	射撃 1-1	地 -	空 ○	潜 -			
ザク マシンガン	基攻 6	命中 50	攻 3	基性 6	限性 6	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -			
ヒートホーク	基攻 13	命中 50	攻 20	基性 2	限性 5	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -			
タックル	基攻 9	命中 80	攻 28	基性 1	限性 1	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -			



ザクII-S型・B												
耐 70	速 20	移 6	数 1	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ B				
物資 320	戦消 30	移消 3	移動適性			森山の密空水陸	攻撃適性			森山の密空水陸		
生制 -	生制 2	生制 300	生制 450	移動適性			△△△×××○	攻撃適性			△△△○△×○	
ザク バズーカ	基攻 20	命中 60	攻 12	基性 5	限性 8	射撃 1-1	地 -	空 ○	潜 -			
ザク バズーカ	基攻 12	命中 60	攻 12	基性 3	限性 3	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -			
ヒートホーク	基攻 13	命中 70	攻 20	基性 2	限性 5	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -			
タックル	基攻 9	命中 80	攻 28	基性 1	限性 1	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -			



ザクII S/C-A												
耐 80	速 40	移 7	数 1	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ B				
物資 320	戦消 30	移消 3	移動適性			森山の密空水陸	攻撃適性			森山の密空水陸		
生制 -	生制 2	生制 300	生制 300	移動適性			△△△×××○	攻撃適性			△△△○△×○	
ザク バズーカ	基攻 24	命中 60	攻 12	基性 6	限性 10	射撃 1-1	地 -	空 ○	潜 -			
ザク バズーカ	基攻 12	命中 60	攻 12	基性 3	限性 3	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -			
ヒートホーク	基攻 13	命中 70	攻 20	基性 2	限性 5	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -			
タックル	基攻 11	命中 80	攻 32	基性 1	限性 1	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -			



デザートザク												
耐 60	速 15	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 30	移消 2	移動適性			森山の密空水陸	攻撃適性			森山の密空水陸		
生制 -	生制 2	生制 250	生制 460	移動適性			△△△×××○	攻撃適性			△△△×△×○	
ザク マシンガン	基攻 9	命中 50	攻 3	基性 9	限性 12	射撃 1-1	地 -	空 ○	潜 -			
ミサイルランチャー	基攻 5	命中 40	攻 5	基性 3	限性 3	射撃 1-2	地 -	空 -	潜 -			
ヒートホーク	基攻 13	命中 70	攻 20	基性 2	限性 6	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -			
クラッカー	基攻 5	命中 70	攻 15	基性 1	限性 1	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -			



ザクキャノン												
耐 55	速 10	移 4	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ B				
物資 300	戦消 30	移消 2	移動適性			森山の密空水陸	攻撃適性			森山の密空水陸		
生制 -	生制 2	生制 250	生制 500	移動適性			△△△×××○	攻撃適性			△△△×○×○	
(80ミリ) キャノン	基攻 13	命中 45	攻 10	基性 4	限性 6	射撃 1-2	地 -	空 ○	潜 -			
ザク マシンガン	基攻 6	命中 45	攻 3	基性 6	限性 6	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
ビノグガン	基攻 6	命中 45	攻 6	基性 3	限性 3	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -			



ザクマリンタイプ												
耐 40	速 5	移 5	数 3	編 ○	制 ○	戦 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦消 25	移消 2	移動適性			森山の密空水陸	攻撃適性			森山の密空水陸		
生制 -	生制 2	生制 230	生制 450	移動適性			△△△×××○	攻撃適性			△△△×○△△	
サブロケットガン	基攻 7	命中 35	攻 5	基性 4	限性 6	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -			
Hバレルガン	基攻 4	命中 30	攻 2	基性 6	限性 6	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			

耐:耐久力 速:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 戦:搭載数 盾:シールドの有無 セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦消:戦術消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 砲:対砲攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃



ザクタンク																		
耐	30	速	5	移	4	数		3	編	○	制	○	載	0	盾	×	セ	C
物資	250	戦力	25	移消	1	移動適性		森山砂宙空水陸 △△○×××○			攻撃適性		森山砂宙空水陸 △△○×△×○					
生制	—	生期	—	生金	60	生産	100											
180ミリ	キャンソ	基攻	13	命中	45	攻	10	基性	4	限性	6	射撃	1-2	地	—	空	○	潜
3レン	バルカン	基攻	3	命中	30	攻	1	基性	8	限性	10	射撃	1-1	地	—	空	—	潜
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



ザクII-R1・A																				
耐	60	速	25	移	7	数	3	編	○	制	○	載	0	盾	×	セ	B			
物資	320	戦力	25	移消	3	移動適性		森山砂宙空水陸 ×××○×××				攻撃適性		森山砂宙空水陸 ×××○×××						
生制	—	生期	2	生金	300	生産	600													
ザク	マシンガン	基攻	12	命中	50	攻	3	基性	12	限性	15	射程	1-1	地	—	空	潜			
						—										—				
ヒートホーク	—	基攻	13	命中	70	攻	20	基性	2	限性	5	射程	0-0	地	—	空	潜			
タックル	—	基攻	9	命中	80	攻	28	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	—	空	潜			



ザクII-R1・B																					
耐	60	速	25	移	7	数	3	編	○	制	○	載	0	盾	×	セ	B				
物資	320	戦力	38	移消	3	移動適性		森山砂宙空水陸 ×××○×××				攻撃適性				森山砂宙空水陸 ×××○×××					
生制	—	生期	2	生金	300	生産	600														
ザク	バズーカ	基攻		20	命中	60	攻	12	基性	5	限性	8	射程	1-1	地	—	空	潜			
				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
ヒートホーク	基攻		13	命中	70	攻	20	基性	2	限性	5	射程	0-0	地	—	空	潜				
タックル	基攻		9	命中	80	攻	28	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	—	空	潜				



ザクII R1 A・A																			
耐	65	速	28	移	7	数	3	編	○	制	○	載	0	盾	×	セ	B		
物質	350	戦力	25	移消	3	森山砂宙空水陸			森山砂宙空水陸			森山砂宙空水陸							
生制	— <th>生期</th> <td>2<th>生金</th><td>320<th>生産</th><td>700<th colspan="3">移動適性</th><th colspan="3">×××○×××</th><th colspan="3">攻撃適性</th><th colspan="3">×××○×××</th></td></td></td>	生期	2 <th>生金</th> <td>320<th>生産</th><td>700<th colspan="3">移動適性</th><th colspan="3">×××○×××</th><th colspan="3">攻撃適性</th><th colspan="3">×××○×××</th></td></td>	生金	320 <th>生産</th> <td>700<th colspan="3">移動適性</th><th colspan="3">×××○×××</th><th colspan="3">攻撃適性</th><th colspan="3">×××○×××</th></td>	生産	700 <th colspan="3">移動適性</th> <th colspan="3">×××○×××</th> <th colspan="3">攻撃適性</th> <th colspan="3">×××○×××</th>	移動適性			×××○×××			攻撃適性			×××○×××		
ザク	マシンガン	基攻	12	命中	50	攻	3	基性	12	限性	15	射程	1-1	地	—	空	—	潜	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ヒートホーク	—	基攻	13	命中	70	攻	20	基性	2	限性	5	射程	0-0	地	—	空	—	潜	—
タックル	—	基攻	9	命中	80	攻	28	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	—	空	—	潜	—



ザクII R1 A・B																					
耐	65	速	28	移	7	数	3	編	○	制	○	載	0	盾	△	ゼ	B				
物資	350	戦力	38	移消	3	移動適性			森山砂宙空水陸 ×××○×××			攻撃適性					森山砂宙空水陸 ×××○×××				
生制	—	生期	2	生金	320	生産	700														
ザク	バズーカ	—	—	基攻	20	命中	60	攻	12	基性	5	限性	8	射程	1-1	地	—	空	—	潜	—
ヒートホーク	—	—	—	基攻	13	命中	70	攻	20	基性	2	限性	5	射程	0-0	地	—	空	—	潜	—
タックル	—	—	—	基攻	9	命中	80	攻	28	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	—	空	—	潜	—



ザクII-R2・A																				
耐	80	速	32	移	8	数	3	編	○	制	○	載	0	盾	×	セ	ビ			
物資	400	戦力	40	移消	4	移動適性		森山砂宙空水陸 ×××○×××				攻撃適性				森山砂宙空水陸 ×××○×××				
生制	—	生期	2	生金	500	生産	1000													
ザク	マシンガン	基攻	14	命中	50	攻	3	基性	14	限性	18	射程	1-1	地	—	空	潜			
ザク	マシンガン	基攻	6	命中	50	攻	3	基性	6	限性	6	射程	1-1	地	—	空	潜			
ヒートホーク	—	基攻	13	命中	70	攻	20	基性	2	限性	5	射程	0-0	地	—	空	潜			
タックル	—	基攻	9	命中	80	攻	28	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	—	空	潜			



ザクII-R2・B																				
耐	80	速	32	移	8	数	3	編	○	制	○	載	0	森	山	砂	宙	空	水	陸
物資	400	戦力	56	移消	4	移動適性			森山砂宙空水陸 ×××○×××			攻撃適性			森山砂宙空水陸 ×××○×××					
生制	—	生期	2	生金	500	生産	1000													
ザク	バズーカ	基攻	24	命中	60	攻	12	基性	6	限性	10	射程	1-1	地	—	空	—	潜	—	
ザク	バズーカ	基攻	12	命中	60	攻	12	基性	3	限性	3	射程	1-1	地	—	空	—	潜	—	
ヒートホーク	—	基攻	13	命中	70	攻	20	基性	2	限性	5	射程	0-0	地	—	空	—	潜	—	
タックル	—	基攻	9	命中	80	攻	28	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	—	空	—	潜	—	

耐:耐久力 速:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 載:搭載数 盾:シールド  
 下:有セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した  
 地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生産:生産資源  
 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限  
 性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃



ザクR1/S.M																
耐 80			運 40		移 8		数 1		編 〇 / 制 〇		攻 0		盾 ×		セ B	
物資 320		戦員 35		移員 3		移動適性		森山砂富空水陸		攻撃適性		森山砂富空水陸				
生制 1		生期 2		生金 400		生産 600		×××〇×××		×××〇×××		×××〇×××				
ザク マンガン		基攻 12		命中 50		攻 3		基性 12		限性 18		射程 1-1		地- 空〇 潜-		
ザク マンガン		基攻 6		命中 50		攻 3		基性 6		限性 6		射程 1-1		地- 空- 潜-		
ビートホーク		基攻 13		命中 70		攻 20		基性 2		限性 6		射程 0-0		地- 空- 潜-		
タックル		基攻 11		命中 80		攻 32		基性 1		限性 1		射程 0-0		地- 空- 潜-		



ザクR1A/3S												
耐 85	速 44	移 8	数 1	編 〇	制 〇	数 0	盾 ×	セ B				
物資 350	戦員 42	移員 3	移動適性		森山砂富空水陸		攻撃適性		森山砂富空水陸			
生制 3	生期 2	生金 420	生産 700	×××〇×××		×××〇×××		×××〇×××				
ザク バズーカ	基攻 32	命中 60	攻 12	基性 8	限性 12	射程 1-1	地-	空〇	潜-			
ザク バズーカ	基攻 12	命中 60	攻 12	基性 3	限性 3	射程 1-1	地-	空-	潜-			
ビートホーク	基攻 13	命中 70	攻 20	基性 2	限性 6	射程 0-0	地-	空-	潜-			
タックル	基攻 11	命中 80	攻 32	基性 1	限性 1	射程 0-0	地-	空-	潜-			



ザクR2/J.R												
耐 50	運 48	移 8	数 1	編 〇	制 〇	数 0	盾 ×	セ B				
物資 400	戦員 62	移員 4	移動適性		森山砂富空水陸		攻撃適性		森山砂富空水陸			
生制 1	生期 2	生金 550	生産 1000	×××〇×××		×××〇×××		×××〇×××				
ジャイアント・バズ	基攻 32	命中 50	攻 24	基性 4	限性 7	射程 1-1	地-	空〇	潜-			
ジャイアント・バズ	基攻 16	命中 50	攻 24	基性 2	限性 2	射程 1-1	地-	空-	潜-			
ビートホーク	基攻 13	命中 70	攻 20	基性 2	限性 6	射程 0-0	地-	空-	潜-			
タックル	基攻 11	命中 80	攻 32	基性 1	限性 1	射程 0-0	地-	空-	潜-			



ザクII-RD4												
耐 70	速 32	移 7	数 1		編 〇	制 〇	数 0	盾 ×	セ B			
物資 350	戦員 35	移員 5	移動適性		森山砂富空水陸		攻撃適性		森山砂富空水陸			
生制 1	生期 2	生金 500	生産 800	×××〇×××		×××〇×××		×××〇×××				
ザク マンガン	基攻 14	命中 50	攻 3	基性 14	限性 20	射程 1-1	地-	空〇	潜-			
ビートホーク	基攻 13	命中 70	攻 20	基性 2	限性 5	射程 0-0	地-	空-	潜-			
タックル	基攻 9	命中 80	攻 28	基性 1	限性 1	射程 0-0	地-	空-	潜-			



グフA型												
耐 70	運 18	移 6	数 3	編 〇	制 〇	数 0	盾 ×	セ C				
物資 320	戦員 30	移員 2	移動適性		森山砂富空水陸			攻撃適性		森山砂富空水陸		
生制 1	生期 2	生金 300	生産 600	〇〇〇×××〇		〇〇〇×××〇			〇〇〇×△×〇			
ザク バズーカ	基攻 20	命中 60	攻 12	基性 5	限性 8	射程 1-1	地-	空〇	潜-			
クラッカー	基攻 5	命中 70	攻 15	基性 1	限性 1	射程 1-1	地-	空-	潜-			
ビートホーク	基攻 13	命中 70	攻 20	基性 2	限性 3	射程 0-0	地-	空-	潜-			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			



グフB型												
耐 85	運 24	移 6	数 3	編 〇	制 〇	数 0	盾 〇	セ C				
物資 350	戦員 35	移員 2	移動適性		森山砂富空水陸		攻撃適性		森山砂富空水陸			
生制 1	生期 2	生金 350	生産 750	〇〇〇×××〇		〇〇〇×××〇		〇〇〇×△×〇				
ハンドマンガン	基攻 16	命中 55	攻 4	基性 12	限性 15	射程 1-1	地-	空〇	潜-			
ビートロッド	基攻 21	命中 90	攻 32	基性 2	限性 4	射程 0-0	地-	空-	潜-			



グフB/Pタイプ												
制 98	運 28	移 6	数 1	編 〇	制 〇	数 0	盾 〇	セ B				
物資 350	戦員 40	移員 2	移動適性		森山砂富空水陸		攻撃適性		森山砂富空水陸			
生制 1	生期 2	生金 500	生産 850	〇〇〇×××〇		〇〇〇×××〇		〇〇〇×△×〇				
ハンドマンガン	基攻 20	命中 60	攻 4	基性 15	限性 20	射程 1-1	地-	空〇	潜-			
ビートロッド	基攻 21	命中 90	攻 32	基性 2	限性 4	射程 0-0	地-	空-	潜-			
ビートサベル	基攻 13	命中 80	攻 38	基性 1	限性 1	射程 0-0	地-	空-	潜-			

耐 耐久力 運 運動性 移 移動力 数 編成数 編 編成可能 制 制制可能 数 倍敵数 盾 盾の有無  
 セ センサーレベル 物資 最大物資 戦員 戦員消費 移 移動消費 移動適性 移動に適した地形  
 攻撃適性 攻撃に適した地形 生制 生産制限 生期 生産期間 生金 生産資金 生源 生産資源  
 基攻 基本攻撃力=ダメージの期待値 命中 命中率 攻 攻撃力 基性 基本性能=通常時使用回数 限性 限界性能=使用限界数 射程 最小射程(左)/最大射程(右) 地 対地攻撃 空 対空攻撃 潜 対潜攻撃



グフ-C型													
耐	100	運	12	移	4	数	3	編	○	制	○	載	0
物質	380	戦消	35	移消	3	移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸	
生制	-	生期	2	生金	350	生原	1000	○○○	×××	○		△△△	○×○
ハンドマシンガン		基攻	16	命中	50	攻	4	基性	12	限性	15	射撃	1-1
ハンドマシンガン		基攻	11	命中	50	攻	4	基性	8	限性	8	射撃	1-1
タックル		基攻	11	命中	80	攻	32	基性	1	限性	1	射撃	0-0



グフ-H型													
耐	60	運	32	移	7	数	3	編	○	制	○	載	0
物質	350	戦消	50	移消	4	移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸	
生制	-	生期	2	生金	450	生原	800	△△△	×××	○		△△△	△×○
ジャイアント・バズ		基攻	24	命中	50	攻	24	基性	3	限性	5	射撃	1-1
ハンドマシンガン		基攻	11	命中	50	攻	4	基性	8	限性	8	射撃	1-1



ドム													
耐	120	運	25	移	7	数	3	編	○	制	○	載	0
物質	400	戦消	50	移消	3	移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸	
生制	-	生期	3	生金	600	生原	900	○○○	×××	○		△△△	○×○
ジャイアント・バズ		基攻	26	命中	50	攻	28	基性	3	限性	6	射撃	1-1
スプレッドビーム		基攻	2	命中	99	攻	5	基性	1	限性	1	射撃	1-1
ビートソード		基攻	17	命中	75	攻	25	基性	2	限性	3	射撃	0-0
トッソン サーベル		基攻	12	命中	80	攻	35	基性	1	限性	1	射撃	0-0



リックドム													
耐	120	運	25	移	7	数	3	編	○	制	○	載	0
物質	400	戦消	50	移消	3	移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸	
生制	-	生期	3	生金	600	生原	900	×××	○××	○		×××	○××
ジャイアント・バズ		基攻	28	命中	50	攻	28	基性	3	限性	6	射撃	1-1
スプレッドビーム		基攻	2	命中	99	攻	5	基性	1	限性	1	射撃	1-1
ビートソード		基攻	17	命中	75	攻	25	基性	2	限性	3	射撃	0-0
トッソン サーベル		基攻	12	命中	80	攻	35	基性	1	限性	1	射撃	0-0



ドワッジ													
耐	130	運	28	移	6	数	3	編	○	制	○	載	0
物質	450	戦消	55	移消	3	移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸	
生制	-	生期	3	生金	700	生原	1000	○○○	×××	○		△△○	○×○
ジャイアント・バズ		基攻	30	命中	50	攻	30	基性	3	限性	6	射撃	1-1
スプレッドビーム		基攻	2	命中	99	攻	5	基性	1	限性	1	射撃	1-1
ビートソード		基攻	25	命中	75	攻	25	基性	3	限性	5	射撃	0-0
トッソン サーベル		基攻	13	命中	80	攻	40	基性	1	限性	1	射撃	0-0



ドワッジ-H型													
耐	175	運	35	移	6	数	1	編	○	制	○	載	0
物質	500	戦消	60	移消	4	移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸	
生制	-	生期	3	生金	900	生原	1400	○○○	×××	○		△△○	○×○
ビームカノン		基攻	37	命中	60	攻	28	基性	4	限性	7	射撃	1-2
スプレッドビーム		基攻	2	命中	99	攻	5	基性	1	限性	1	射撃	1-1
ビートソード		基攻	25	命中	75	攻	25	基性	3	限性	5	射撃	0-0
トッソン サーベル		基攻	13	命中	80	攻	40	基性	1	限性	1	射撃	0-0



ゲルググー-A型													
耐	150	運	30	移	7	数	3	編	○	制	○	載	0
物質	400	戦消	45	移消	3	移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸	
生制	-	生期	3	生金	700	生原	1500	△△△	○××	○		△△△	○×○
ビームライフル		基攻	24	命中	80	攻	18	基性	4	限性	6	射撃	1-1
ビームナギナタ		基攻	19	命中	50	攻	28	基性	2	限性	3	射撃	0-0

耐:耐久力 運:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 載:搭載数 盾:シールドの有無 セ:センサーレベル 物質:最大物質 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生原:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射撃:最小射撃(左)/最大射撃(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃





### ゲルググ-B型

耐	160	運	42	移	5	数		編	0	制	0	数	0	盾	×	セ	B
物質	420	戦消	60	移消	5			森山の宙空水陸		攻撃適性		森山の宙空水陸					
生制	1	生期	3	生金	1200	生原	1800	移動適性		△△△○××○		攻撃適性		△△△○××○			
ロケットランチャー	基攻	42	命中	50	攻	14		基性	9	限性	12	射程	1-2	地	空	空	海
ビームライフル	基攻	15	命中	60	攻	15		基性	3	限性	3	射程	1-1	地	空	空	海
ビームナギナタ	基攻	32	命中	80	攻	32		基性	3	限性	5	射程	0-0	地	空	空	海
—																	

### ゲルググキャノン

耐	70	運	30	移	5	数	編	0	制	0	数	0	盾	×	セ	A
物質	420	戦消	65	移消	3	移動適性		森山の宙空水陸		攻撃適性		森山の宙空水陸				
生制	1	生期	3	生金	1200	生原	2000	△△△○××○		△△△○××○		△△△○××○				
ビームキャノン	基攻	44	命中	50	攻	22	基性	6	限性	10	射程	1-2	地	空	空	海
ビームライフル	基攻	15	命中	60	攻	15	基性	3	限性	3	射程	1-1	地	空	空	海
ビームアキアタ	基攻	19	命中	80	攻	28	基性	2	限性	3	射程	0-0	地	空	空	海
ミサイルランチャー	基攻	10	命中	80	攻	10	基性	3	限性	3	射程	1-1	地	空	空	海

### ゲルググ-S型

耐	185	運	36	移	7	数	1	編	0	制	0	数	0	盾	×	セ	B
物質	400	戦消	50	移消	4	移動適性		森山の宙空水陸		攻撃適性		森山の宙空水陸					
生制	1	生期	3	生金	1000	生原	1500	△△△○××○		△△△○××○		△△△○××○					
ビームライフル		基攻	36	命中	60	攻	18	基性	6	限性	12	射程	1-1	地	空	空	海
ビームナギナタ		基攻	32	命中	80	攻	32	基性	3	限性	5	射程	0-0	地	空	空	海
ビームナギナタ		基攻	10	命中	80	攻	30	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	空	空	海

### リゲルグ

耐	165	運	65	移	10	数	1	編	0	制	0	数	0	盾	×	セ	A
物質	500	戦消	80	移消	6	移動適性		森山の宙空水陸		攻撃適性		森山の宙空水陸					
生制	1	生期	4	生金	3500	生原	3500	×××○×××		×××○×××		×××○×××					
ビームライフル	基攻		59	命中	70	攻	22	基性	8	限性	14	射程	1-1	地	空	空	海
-																	
ビームナギナタ	基攻		35	命中	80	攻	35	基性	3	限性	6	射程	0-0	地	空	空	海

### ゲルググ/C.A.

耐	195	運	50	移	8	数	1	編	0	制	0	数	0	盾	×	セ	B
物質	400	戦消	50	移消	4	移動適性		森山の宙空水陸	攻撃適性		森山の宙空水陸	移動適性					
生制	1	生期	3	生金	1500	生原	1500	△△△○××○	△△△○××○		△△△○××○	△△△○××○					
ビームライフル	基攻	48	命中	60	攻	18	基性	8	限性	14	射程	1-1	地	空	空	海	
ビームナギナタ	基攻	43	命中	80	攻	32	基性	4	限性	6	射程	0-0	地	空	空	海	
ビームナギナタ	基攻	10	命中	80	攻	30	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	空	空	海	

### ゲルググ/J.R.

耐	180	運	52	移	9	数	1	編	0	制	0	数	0	盾	×	セ	B
物質	420	戦消	60	移消	5	移動適性		森山の宙空水陸		攻撃適性		森山の宙空水陸					
生制	1	生期	3	生金	800	生原	800	△△△○××○		△△△○××○		△△△○××○					
ロケットランチャー	基攻	47	命中	50	攻	14	基性	10	限性	16	射程	1-2	地	空	空	海	
ビームライフル	基攻	15	命中	60	攻	15	基性	3	限性	3	射程	1-1	地	空	空	海	
ビームナギナタ	基攻	32	命中	80	攻	32	基性	3	限性	5	射程	0-0	地	空	空	海	

### ギャン/Pタイプ

耐	220	運	36	移	6	数	1	編	0	制	0	数	0	盾	×	セ	B
物質	350	戦消	40	移消	3	移動適性		森山の宙空水陸		攻撃適性		森山の宙空水陸					
生制	1	生期	3	生金	1000	生原	1000	△△△××○		△△△××○		△△△××○					
シールドミサイル	基攻		27	命中	60	攻		5	基性	16	限性	20	射程	1-1	地	空	海
ビームサーベル	基攻		47	命中	85	攻		35	基性	4	限性	8	射程	0-0	地	空	海
ビームサーベル	基攻		15	命中	85	攻		45	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	空	海

耐 耐久力 運 運動性 移 移動力 数 編成数 編 編成可能 制 制圧可能 数 搭載数 盾 ー ルド有無 セ センサーレベル 物質 最大物質 戦消 戦闘消費 移消 移動消費 移動適性: 移動に適した地形 攻撃適性: 攻撃に適した地形 生制: 生産制限 生期 生産期間 生金 生産資金 生原 生産資源 基攻 基本攻撃力=ダメージの期待値 命中 命中率 攻 攻撃力 基性 基本性能=通常時使用回数 限性: 限性能=使用限界数 射程 最小射程(左)/最大射程(右) 地 対地攻撃 空 対空攻撃 海 対海攻撃





ガン																		
耐	120	速	28	移	6	数		3	編	○	制	○	載	0	盾	○	セ	B
物質	350	戦消	30	移消	3	移動適性			森山砂面空水陸			攻撃適性			森山砂面空水陸			
生制	—	生期	2	生金	600				生産	900	△△△△××○				○○△△×○			
シールドミサイル		基攻	27	命中	60	攻	5	5	基性	16	限性	20	射程	1-1	地	空	潜	—
ビームサーベル		基攻	47	命中	85	攻	35	5	基性	4	限性	8	射程	0-0	地	空	潜	—



ケンパー																	
耐	260	速	56	移	9	数		編	○	制	○	載	0	盾	×	セ	A
物質	380	戦	70	移	5	移動適性		森山砂面空水陸		攻撃適性		森山砂面空水陸					
生制	—	生期	3	生金	2000			生産	3500			○○○××○					
バズーカ		基攻	42	命中	70	攻	25	基性	5	限性	8	射撃	1-1	地	空	潜	—
ショットガン		基攻	13	命中	90	攻	5	基性	8	限性	8	射撃	1-1	地	空	潜	—
ビームサーベル		基攻	28	命中	80	攻	42	基性	2	限性	4	射撃	0-0	地	空	潜	—
パンツァーファースト		基攻	20	命中	30	攻	30	基性	2	限性	2	射撃	1-1	地	空	潜	—



イフリート改																						
耐	250	速	45	移消	5	命中	8	数	1	編	○	制	○	載	0	盾	○	セ	A			
物質	450	戦消	80	移消	5	移動適性			森山砂面空水陸 ○○×××○					攻撃適性					森山砂面空水陸 ○○×△×○			
生制	1	生期	3	生金	1500	生産	2200															
ロケットランチャー		基攻	40	命中	50	攻	15	基性	8	限性	12	射程	1-1	地	空	潜						
Fミサイルポッド		基攻	12	命中	60	攻	12	基性	3	限性	3	射程	1-1	地	空	潜						
ビームサーベル		基攻	18	命中	75	攻	18	基性	3	限性	5	射程	0-0	地	空	潜						
			—		—		—		—		—		—		—							



ゴッタイ																				
耐 100		速 10		移 4		数 3		編 ○		制 ○		載 0		盾 ○		セ B				
物質 500		戦消 50		移消 5		移動適性		森山の密空水陸		攻撃適性		森山の密空水陸		森山の密空水陸						
生制 -		生期 2		生金 350				生産 800				△△△××○△						△△△××○△		
メガリョウシホウ						基攻	20	命中	50	攻	20	基性	3	限性	5	射程	1-2	地	空	潜
ギョライ [S]						基攻	16	命中	50	攻	16	基性	3	限性	3	射程	1-2	地	空	潜
クロウ						基攻	20	命中	70	攻	30	基性	2	限性	3	射程	0-0	地	空	潜
						-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	



ハイゴック																		
耐	70	速	28	移	7	数		3	編	○	制	○	載	0	盾	×	セ	B
物質	350	戦消	35	移消	3	移動適性		森山砂面空水陸		攻撃適性		森山砂面空水陸						
生制	—	生期	3	生金	600			生産	650			△△△××○△						△△△××○△
ハンドビームカノン		基攻	23	命中	70	攻	14	基性	5	限性	8	射撃量	1-1	地	空	潜	—	—
ギョダイ[S]		基攻	18	命中	50	攻	18	基性	3	限性	3	射撃量	1-2	地	空	潜	—	—
クロウ		基攻	20	命中	80	攻	20	基性	3	限性	5	射撃量	0-0	地	空	潜	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



アッガイ																	
耐	60	速	18	移	6	数	3	編	○	制	○	載	0	盾	×	セ	B
物質	300	戦消	20	移消	2	移動適性		森山砂面空水陸		△△△××○△		攻撃適性		森山砂面空水陸		△△△××○△	
生制	—	生期	2	生金	250	生産	350										
ハンドバルカン		基攻	9	命中	40	攻	3	基性	9	限性	12	射程	1-1	地	空	潜	—
ロケットダンポッド		基攻	8	命中	45	攻	6	基性	4	限性	4	射程	1-1	地	空	潜	—
クロウ		基攻	10	命中	65	攻	15	基性	2	限性	5	射程	0-0	地	空	潜	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



スゴック																				
耐	90	速	22	移	6	数	3	編	○	制	○	載	0	盾	×	セ	B			
物質	350	戦消	30	移消	3	移動適性		森山の空水陸 △△△××○△				攻撃適性				森山の空水陸 △△△××○△				
生制	—	生期	3	生金	500	生産	700													
ハンドバルカン		基攻	16	命中	45	攻	4	基性	12	限性	15	射程	1-1	地	空	潜	—			
ロケットダン		基攻	10	命中	50	攻	5	基性	6	限性	6	射程	1-1	地	空	潜	—			
クロウ		基攻	19	命中	75	攻	28	基性	2	限性	3	射程	0-0	地	空	潜	—			
			—		—		—		—		—		—		—		—			

耐:耐久力 速:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 載:搭載数 盾:シールドの有無 セ:センサーレベル 物質:最大物質 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生産:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃



ズゴッカー S型																	
耐	120	進	26	移	5	数	1	編	○	削	○	数	0	盾	×	セ	B
物資	350	戦消	40	移消	3	移動適性		森山の宿空水陸		攻撃適性		森山の宿空水陸					
生制	-	生期	3	生金	600	生原	700	△△△××○○				△△△×○○○					
クロ・ハイスヒーム	基攻	24	命中	60	攻	12	基性	6	限性	10	射程	1-1	地	空	空	潜	
ロケットダン	基攻	10	命中	50	攻	5	基性	6	限性	5	射程	1-1	地	空	空	潜	
クロ	基攻	32	命中	75	攻	32	基性	3	限性	5	射程	0-0	地	空	空	潜	
トッセン クロー	基攻	13	命中	80	攻	40	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	空	空	潜	



ズゴック/CA																																			
耐		140		進		40		移		3		数		1		編		○		削		○		数		0		盾		×		セ		B	
物資		350		戦消		40		移消		3		移動適性		森山の宿空水陸		△△△××○○		攻撃適性		森山の宿空水陸		△△△×○○○													
生制		-		生期		3		生金		700		生原		700																					
クロ・ハイスヒーム		基攻		28		命中		60		攻		12		基性		7		限性		12		射程		1-1		地		空		空		潜			
ロケットダン		基攻		10		命中		50		攻		5		基性		6		限性		5		射程		1-1		地		空		空		潜			
クロ		基攻		35		命中		75		攻		35		基性		3		限性		5		射程		0-0		地		空		空		潜			
トッセン クロー		基攻		13		命中		80		攻		40		基性		1		限性		1		射程		0-0		地		空		空		潜			



ズゴッカー E																	
耐	150	進	30	移	7	数	3	編	○	削	○	数	0	盾	×	セ	A
物資	350	戦消	45	移消	3	移動適性		森山の宿空水陸		攻撃適性		森山の宿空水陸					
生制	-	生期	3	生金	750	生原	750	△△△××○○				△△△×○○○					
ハンドビームカノン	基攻	30	命中	60	攻	18	基性	5	限性	9	射程	1-1	地	空	空	潜	
ギョライ [S]	基攻	18	命中	50	攻	18	基性	3	限性	3	射程	1-2	地	空	空	潜	
クロ	基攻	32	命中	75	攻	32	基性	3	限性	5	射程	0-0	地	空	空	潜	
トッセン クロー	基攻	13	命中	80	攻	40	基性	1	限性	1	射程	0-0	地	空	空	潜	



ゾック																		
耐	300	進	15	移	5	数	1	編	○	削	○	数	0	盾	×	セ	A	
物資	600	戦消	80	移消	5	移動適性		森山の宿空水陸		攻撃適性		森山の宿空水陸						
生制	-	生期	4	生金	1000	生原	1500	△△△××△△				△△△×○○△						
メガリウシホウ				基攻	60	命中	30	攻	30	基性	6	限性	10	射程	1-2	地	空	潜
フォノンメーザー				基攻	35	命中	50	攻	35	基性	3	限性	3	射程	1-2	地	空	潜
				-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
				-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



ジロング																	
計 280		進 60		移 9		数		編 ○		削 ○		数 0		盾 ×		セ A	
物資 600		戦消 70		移消 5		移動適性		森山の宿空水陸 ×××○×××		攻撃適性		森山の宿空水陸 ×××○×××					
生制 - 生期 4		生金 3000		生原 5000													
メガリウシホウ		基攻	67	命中	50	攻	40	基性	5	限性	10	射程	1-2	地	空	空	潜
メガリウシホウ		基攻	20	命中	50	攻	60	基性	1	限性	1	射程	1-2	地	空	空	潜
ユウセン・Hビーム		基攻	33	命中	90	攻	50	基性	2	限性	2	射程	2-3	地	空	空	潜
メガリウシホウ		基攻	25	命中	50	攻	25	基性	3	限性	6	射程	1-2	地	空	空	潜



P ジロング																	
耐	400	進	45	移	8	数	1	編	○	削	○	数	0	盾	×	セ	A
物資	500	戦消	80	移消	6	移動適性		森山の宿空水陸		攻撃適性		森山の宿空水陸					
生制	-	生期	4	生金	4000	△△△○××△				△△△○△×△							
メガリウシホウ	基攻	67	命中	50	攻	40	基性	5	限性	10	射程	1-2	地	空	空	潜	
メガリウシホウ	基攻	20	命中	50	攻	60	基性	1	限性	1	射程	1-2	地	空	空	潜	
ユウセン・Hビーム	基攻	33	命中	90	攻	50	基性	2	限性	2	射程	2-3	地	空	空	潜	
メガリウシホウ	基攻	25	命中	50	攻	25	基性	3	限性	6	射程	1-2	地	空	空	潜	



ジロング・ヘッド																	
耐	30	進	60	移	10	数	1	編	○	削	×	数	0	盾	×	セ	A
物資	150	戦消	20	移消	1	移動適性			森山の宿空水陸			攻撃適性			森山の宿空水陸		
生制	-	生期	2	生金	500	生原	500	×××○△××						×××○△××			
メガリウシホウ		基攻	25	命中	50	攻	25	基性	3	限性	6	射程	1-2	地	空	空	潜
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

耐:耐久力 運:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 削:制圧可能 敵:搭載数 盾:シールド有無 セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦消:戦艦消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生原:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃



アッザム												
耐 600	通 15	移 4	数		編 ×	制 ×	載 0	盾 ×	セ A			
物資 800	戦消 90	移消 6	移動適性		森山の空水陸		攻撃適性		森山の空水陸			
生制 -	生期 4	生金 2000	生産 5000		××××××××				××××××××			
メガリウシホウ	基攻 47	命中 40	攻 28	基性 5	限性 9	射程 1-3	地○	空○	潜○			
アッザムリーダー	基攻 17	命中 99	攻 50	基性 1	限性 1	射程 1-1	地○	空○	潜○			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			



ザクレロ																		
南 300			通 35		移 8		数 1		編 ×		制 ×		載 0		盾 ×		セ B	
物資 500			戦消 50		移消 5				森山の空水陸		攻撃適性		森山の空水陸					
生制 -			生期 3		生金 1000		生産 2000		移動適性		××××××××		攻撃適性		××××××××			
ビームホウ			基攻 40		命中 40		攻 30		基性 4		限性 7		射程 1-2		地○		空○	
ミサイル [M]			基攻 12		命中 30		攻 12		基性 3		限性 6		射程 1-3		地○		空○	
シクルアーム			基攻 15		命中 60		攻 45		基性 1		限性 2		射程 0-0		地○		空○	



ビグロ																				
耐 400			通 48		移 10		数 1		編 ×		制 ×		載 0		盾 ×		セ A			
物資 600			戦消 60		移消 7				森山の空水陸				森山の空水陸							
生制 -			生期 3		生金 1500		生産 3000		移動適性		××××××××		攻撃適性		××××××××					
メガリウシホウ			基攻 67		命中 50		攻 25		基性 8		限性 12		射程 1-3		地○		空○		潜○	
ミサイル [M]			基攻 15		命中 30		攻 15		基性 3		限性 6		射程 1-3		地○		空○		潜○	
クロウ			基攻 23		命中 85		攻 70		基性 1		限性 1		射程 0-0		地○		空○		潜○	
-			-		-		-		-		-		-		-		-		-	



グラブロ												
耐 700	通 25	移 5	数 1		編 ×	制 ×	載 0	盾 ×	セ A			
物資 700	戦消 70	移消 5	移動適性		森山の空水陸 ×××××××		攻撃適性		森山の空水陸 ×××××××			
生制	生期 4	生金 2500	生産 4000									
ギョライ [L]	基攻 47	命中 60	攻 20	基性 7	限性 12	射程 1-2	地○	空○	潜○			
フーメランミサイル	基攻 20	命中 70	攻 12	基性 5	限性 5	射程 1-2	地○	空○	潜○			
クロウ	基攻 28	命中 75	攻 85	基性 1	限性 1	射程 0-0	地○	空○	潜○			
	-	-	-	-	-	-	-	-	-			



ビグ・ザム												
耐 999	通 10	移 4	数 1		編 ×	制 ×	載 0	盾 ×	セ A			
物資 999	戦消 255	移消 10	移動適性		森山の空水陸		攻撃適性		森山の空水陸			
生制 -	生期 5	生金 9999	生産 9999	××××××××		××××××××		××××××××				
BGMメガリウシホフ	基攻 67	命中 99	攻 200	基性 1	限性 1	射程 2-5	地○	空○	潜○			
カクザンビーム	基攻 52	命中 50	攻 6	基性 26	限性 26	射程 1-2	地○	空○	潜○			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			



ブラウ・プロ												
耐 500	通 35	移 9	数 1	編 ×	制 ×	載 0	盾 ×	セ A				
物資 700	戦消 80	移消 6	移動適性		森山の空水陸 ×××○×××		攻撃適性		森山の空水陸 ×××○×××			
生制 -	生期 5	生金 3000	生産 5000									
メガリウシホウ	基攻 10	命中 50	攻 35	基性 6	限性 10	射程 1-3	地○	空○	潜○			
ユウセン・ビームホウ	基攻 33	命中 70	攻 50	基性 2	限性 2	射程 2-3	地○	空○	潜○			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			



エルメス												
耐 450	通 40	移 9	数 1	編 ×	制 ×	載 0	盾 ×	セ A				
物資 600	戦消 80	移消 7	移動適性	森山の空水陸			攻撃適性		森山の空水陸			
生制 -	生期 4	生金 5000		生産 4000	××××××××			××××××××				
メガリウシホウ	基攻 30	命中 60	攻 30	基性 2	限性 12	射程 1-3	地○	空○	潜○			
ビット	基攻 60	命中 99	攻 30	基性 6	限性 6	射程 2-3	地○	空○	潜○			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			

耐 耐久力 運 運動性 移 移動力 数 編成数 編 編成可能 制 制圧可能 載 搭載数 盾 シールド有無 セ センサーレベル 物資 最大物資 戦消 戦闘消費 移消 移動消費 移動適性 移動に適した地形 攻撃適性 攻撃に適した地形 生制 生産制限 生期 生産期間 生金 生産資金 生源 生産資源 基攻 基本攻撃力=ダメージの期待値 命中 命中率 攻 攻撃力 基性 基本性能=通常時使用回数 限性 回避性能=回避率 射程 最小射程(左)/最大射程(右) 地 対地攻撃 空 対空攻撃 潜 対潜攻撃



マゼラアタック											
耐 15	運 6	移 4	数 6	編 ○	制 ○	載 0	盾 ×	セ C			
物質 200	戦消 20	移消 1	移動適性		森山の空水陸 △△××××○		攻撃適性		森山の空水陸 △△××△×○		
生制 -	生期 1	生金 30									
マゼラノブホウ	基攻 12	命中 30	攻 12	基性 3	限性 3	射程 1-2	地 -	空 ○	潜 -		
3レンバルカン	基攻 3	命中 30	攻 1	基性 8	限性 10	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -		
ブリンカノウ	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -		



マゼラベース											
耐 10	運 7	移 4	数 6	編 ○	制 ○	載 0	盾 ×	セ C			
物質 120	戦消 12	移消 1	移動適性		森山の空水陸 △△××××○		攻撃適性		森山の空水陸 △△××××○		
生制 -	生期 1	生金 15									
3レンバルカン	基攻 3	命中 30	攻 1	基性 8	限性 10	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		



マゼラトープ											
耐 5	運 10	移 5	数 6	編 ○	制 ×	載 0	盾 ×	セ B			
物質 80	戦消 8	移消 4	移動適性		森山の空水陸 ××××○××		攻撃適性		森山の空水陸 ××××○××		
生制 -	生期 3	生金 15									
マゼラノブホウ	基攻 12	命中 30	攻 12	基性 3	限性 3	射程 1-2	地 -	空 ○	潜 -		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		



ギャロップ											
耐 350	運 5	移 5	数 1	編 ×	制 ○	載 2	盾 ×	セ A			
物質 600	戦消 50	移消 3	移動適性		森山の空水陸 △△××××○		攻撃適性		森山の空水陸 △△××××○		
生制 -	生期 3	生金 1000									
リュホウ	基攻 33	命中 35	攻 25	基性 4	限性 3	射程 1-2	地 -	空 ○	潜 -		
Mサンプソウチ [S]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		



ガブバ											
耐 500	運 0	移 4	数 1	編 ×	制 ○	載 6	盾 ×	セ S			
物質 850	戦消 80	移消 5	移動適性		森山の空水陸 △△××××○		攻撃適性		森山の空水陸 △△××××○		
生制 -	生期 4	生金 2000									
シュホウ	基攻 40	命中 35	攻 30	基性 4	限性 7	射程 1-3	地 -	空 ○	潜 -		
キカンホウ	基攻 20	命中 25	攻 6	基性 10	限性 12	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -		
Mサンプソウチ [L]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		



ドップ											
耐 10	運 12	移 5	数 6	編 ○	制 ×	載 0	盾 ×	セ C			
物質 200	戦消 12	移消 4	移動適性		森山の空水陸 ××××○××		攻撃適性		森山の空水陸 ××××○××		
生制 -	生期 1	生金 80									
ミサイルランチャー	基攻 4	命中 30	攻 3	基性 4	限性 6	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -		
キカンホウ	基攻 3	命中 30	攻 1	基性 10	限性 14	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		



ドップカスタム											
耐 25	運 30	移 6	数 1	編 ○	制 ×	載 0	盾 ×	セ C			
物質 200	戦消 15	移消 5	移動適性		森山の空水陸 ××××○××		攻撃適性		森山の空水陸 ××××○××		
生制 -	生期 1	生金 80									
ミサイルランチャー	基攻 6	命中 30	攻 3	基性 6	限性 10	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -		
キカンホウ	基攻 3	命中 30	攻 1	基性 10	限性 14	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		

耐:耐久力 運:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 載:搭載数 盾:シールドの有無 セ:センサーレール 物質:最大物質 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃



ドダイGA													
耐 20		運 8		移 5		数 3		編 ○ 制 ×		数 0		盾 × セ B	
物資 280		戦前 50		移前 5		移動適性		森山の宙空大陸		攻撃適性		森山の宙空大陸	
生制 - 生期 1		生金 60		生産 140				××××○××				○○○×××○	
タイチミサイル		基攻 9		命中 35		攻 7		基性 4 限性 6		射程 1-2		地○ 空- 潜-	
-		-		-		-		-		-		-	
-		-		-		-		-		-		-	
-		-		-		-		-		-		-	



ドダイS/ザク												
耐 60	運 8	移 5	数 3	編 ○	制 ×	数 0	盾 ×	セ B				
物資 300	戦前 35	移前 8	移動適性	森山の宙空大陸 ××××○××		攻撃適性	森山の宙空大陸 ○○○×○×○					
生制 - 生期 2	生金 400	生産 540										
ザク マシンガン	基攻 10	命中 50	攻 3	基性 10	限性 12	射程 1-1	地○	空○	潜-			
タイチミサイル	基攻 9	命中 35	攻 7	基性 4	限性 6	射程 1-2	地○	空-	潜-			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
ヘンケイ カノウ	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -			



ザク/ドダイYS												
耐 60	運 15	移 5	数 3	編 ○	制 ○	数 0	盾 ×	セ C				
物資 300	戦前 15	移前 2	移動適性	森山の宙空大陸 ○○△×××○			攻撃適性	森山の宙空大陸 ○○△×△×○				
生制 - 生期 2	生金 400	生産 540										
ザク マシンガン	基攻 10	命中 50	攻 3	基性 10	限性 12	射程 1-1	地 -	空○	潜-			
Fミサイルポッド	基攻 6	命中 50	攻 6	基性 3	限性 3	射程 1-1	地 -	空 -	潜-			
ビートホーク	基攻 12	命中 70	攻 18	基性 2	限性 3	射程 1-0	地 -	空 -	潜-			
ヘンケイ カノウ	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -			



ドダイS/グフ												
耐 80	運 8	移 5	数 3		編 ○	制 ×	数 0	盾 ×	セ B			
物資 350	戦前 45	移前 8	移動適性		森山の宙空大陸		攻撃適性		森山の宙空大陸			
生制 - 生期 2	生金 450	生産 890			××××○××				○○○×○×○			
ハンドマシンガン	基攻 16	命中 55	攻 4	基性 12	限性 15	射程 1-1	地○	空 -	潜 -			
タイチミサイル	基攻 9	命中 35	攻 7	基性 4	限性 6	射程 1-2	地○	空 -	潜 -			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
ヘンケイ カノウ	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -			



グフ/ドダイS																	
耐 80		速 20		移 6		数 3		編 ○		制 ○		数 0		盾 ○		セ C	
物資 350		戦前 35		移前 2		移動適性		森山の宙空大陸		攻撃適性		森山の宙空大陸					
生制 - 生期 2		生金 450		生産 890		○○○×××○						○○○×△×○					
ハンドマシンガン		基攻 16		命中 55		攻 4		基性 12		限性 15		射程 1-1		地 -		空○ 潜-	
ヘンケイ カノウ		基攻 -		命中 -		攻 -		基性 -		限性 -		射程 -		地 -		空 - 潜-	
ビートロッド		基攻 21		命中 90		攻 32		基性 2		限性 4		射程 0-0		地 -		空 - 潜-	



スキウレ/ザク																	
耐 60		運 8		移 2		数 3		編 ○		制 ×		数 0		盾 ×		セ C	
物資 300		戦前 60		移前 6		移動適性		森山の宙空大陸		攻撃適性		森山の宙空大陸		森山の宙空大陸			
生制 - 生期 2		生金 500		生産 600				××××○××				××××○××					
ビームボウ		基攻 30		命中 40		攻 30		基性 3 限性 3		射程 2-4		地 - 空 - 潜 -					
ヘンケイ カノウ		基攻 -		命中 -		攻 -		基性 - 限性 -		射程 -		地 - 空 - 潜 -					
-		-		-		-		-		-		-					
-		-		-		-		-		-		-					



ザク/スキウレ												
耐 60	運 15	移 5	数 3		編 ○		制 ○	数 0	盾 ×	セ C		
物資 300	戦前 15	移前 2	移動適性		森山の宙空大陸		攻撃適性		森山の宙空大陸			
生制 - 生期 2	生金 500	生産 600	△△△○××○				△△△△△×○					
ザク マシンガン	基攻 10	命中 50	攻 3	基性 10	限性 12	射程 1-1	地 -	空○ 潜-				
ヘンケイ カノウ	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 - 潜 -				
ビートホーク	基攻 12	命中 70	攻 18	基性 2	限性 3	射程 1-0	地 -	空 - 潜 -				
タックル	基攻 9	命中 80	攻 28	基性 1	限性 1	射程 0-0	地 -	空 - 潜 -				

耐:耐久力 運:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 載:搭載数 盾:シールド有無 セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦前:戦闘消費 移前:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生産:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃



ルッゲン													
耐 10	運 10	移 5	数 6	編 ○	制 ×	載 0	盾 ×	セ S					
物資 250	戦傷 12	移消 3	移動適性	森山砂窟空水陸		攻撃適性		森山砂窟空水陸		××××○××			
生制 -	生期 1	生食 40		××××○××		××××○××		××××○××		××××○××			
バルカン	基攻 3	命中 30	攻 1	基性 10	限性 12	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
Mサンブソウチ[S]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ガトル													
耐 15	運 12	移 5	数 6	編 ○	制 ×	載 0	盾 ×	セ C					
物資 200	戦傷 15	移消 4	移動適性	森山砂窟空水陸		攻撃適性		森山砂窟空水陸		×××○×××			
生制 -	生期 1	生食 80		×××○×××		×××○×××		×××○×××		×××○×××			
ミサイルランチャー	基攻 4	命中 30	攻 3	基性 4	限性 6	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
バルカン	基攻 3	命中 30	攻 1	基性 10	限性 12	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ジッコ													
耐 40	運 8	移 5	数 3	編 ○	制 ×	載 0	盾 ×	セ C					
物資 350	戦傷 35	移消 5	移動適性	森山砂窟空水陸		攻撃適性		森山砂窟空水陸		×××○×××			
生制 -	生期 1	生食 100		×××○×××		×××○×××		×××○×××		×××○×××			
ミサイルランチャー	基攻 6	命中 30	攻 3	基性 6	限性 10	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
ビームカクランM	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ガウ													
耐 250	運 5	移 4	数 1	編 ×	制 ×	載 3	盾 ×	セ A					
物資 700	戦傷 80	移消 8	移動適性	森山砂窟空水陸		攻撃適性		森山砂窟空水陸		○○○×○○○			
生制 -	生期 3	生食 1500		××××○××		××××○××		××××○××		××××○××			
ビームホウ	基攻 40	命中 40	攻 30	基性 4	限性 6	射程 1-3	地 -	空 -	潜 -				
バクダン	基攻 56	命中 30	攻 14	基性 12	限性 16	射程 1-1	地 ○	空 -	潜 ○				
Mサンブソウチ[L]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



コムサイ													
耐 50	運 12	移 5	数 1	編 ×	制 ×	載 1	盾 ×	セ C					
物資 300	戦傷 20	移消 5	移動適性	森山砂窟空水陸		攻撃適性		森山砂窟空水陸		×××○△××			
生制 -	生期 1	生食 0		×××○△××		×××○△××		×××○△××		×××○△××			
キランホウ	基攻 12	命中 30	攻 3	基性 12	限性 16	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



バプア													
耐 200	運 5	移 6	数 1	編 ×	制 ○	載 3	盾 ×	セ A					
物資 500	戦傷 20	移消 6	移動適性	森山砂窟空水陸		攻撃適性		森山砂窟空水陸		×××○×××			
生制 -	生期 2	生食 800		×××○×××		×××○×××		×××○×××		×××○×××			
キランホウ	基攻 20	命中 25	攻 6	基性 10	限性 12	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				
Mサンブソウチ[S]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



ムサイコ													
耐 250	運 8	移 7	数 1	編 ×	制 ○	載 2	盾 ×	セ A					
物資 600	戦傷 25	移消 8	移動適性	森山砂窟空水陸		攻撃適性		森山砂窟空水陸		×××○×××			
生制 -	生期 3	生食 1500		×××○×××		×××○×××		×××○×××		×××○×××			
シュボウ	基攻 40	命中 50	攻 30	基性 4	限性 5	射程 2-3	地 -	空 -	潜 -				
ミサイル[L]	基攻 16	命中 30	攻 16	基性 3	限性 6	射程 1-3	地 -	空 -	潜 -				
Mサンブソウチ[L]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				
ブリーカノフ	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				

耐:耐久力 運:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 載:搭載数 盾:シールド有無 セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦傷:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生食:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃





ムサイ[一]													
耐 250		速 8		移 7		数 1		編 × 割 ○		載 2		盾 × セ A	
物資 600		戦消 25		移消 7				森山の砂宙空水陸				森山の砂宙空水陸	
生制 1		生期 3		生全 1500		生全 3000		移動適性		×××○×××		攻撃適性	
												×××○×××	
シュボウ		基攻 40		命中 50		攻 30		基性 4		限性 5		射程 2-3	
ミサイル[L]		基攻 16		命中 30		攻 16		基性 3		限性 6		射程 1-3	
Mザンプソウチ[L]		基攻 -		命中 -		攻 -		基性 -		限性 -		射程 -	



ファルメル[コ]													
耐 350		速 16		移 8		数		編 × 割 ○		載 2		盾 × セ A	
物資 600		戦消 30		移消 8		移動適性		森山砂宙空水陸		攻撃適性		森山砂宙空水陸	
生制 1		生期 3		生全 2000		生全 3000		×××○×××		×××○×××		×××○×××	
シュボウ		基攻 48		命中 50		攻 36		基性 4 限性 5		射程 2-3		地- 空- 潜-	
ミサイル[L]		基攻 16		命中 30		攻 16		基性 3 限性 6		射程 1-3		地- 空- 潜-	
Mザンプソウチ[L]		基攻 -		命中 -		攻 -		基性 - 限性 -		射程 -		地- 空- 潜-	
プリンカノウ		基攻 -		命中 -		攻 -		基性 - 限性 -		射程 -		地- 空- 潜-	



ファルメル[一]													
耐 350		運 16		移 8		数 1		編 × 割 ○		載 2		盾 × セ A	
物資 600		戦消 30		移消 7		移動適性		森山砂宙空水陸		攻撃適性		森山砂宙空水陸	
生制 1 生期 3		生全 2000		生全 3000		×××○×××		×××○×××		×××○×××		×××○×××	
レコボウ		基攻 48		命中 50		攻 36		基性 4 限性 5		射程 2-3		地- 空- 潜-	
ミサイル[L]		基攻 16		命中 30		攻 16		基性 3 限性 6		射程 1-3		地- 空- 潜-	
Mザンプソウチ[L]		基攻 -		命中 -		攻 -		基性 - 限性 -		射程 -		地- 空- 潜-	
-		-		-		-		-		-		-	



ザンジバル													
耐 350	運 14	移 9	数	編 ×	割 ○	載 6	盾 ×	セ S					
物資 700	戦消 40	移消 10	移動適性		森山の宙空水陸		攻撃適性		森山の宙空水陸				
生制 6	生期 4	生全 3000	生全 4000	×××○×××		×××○×××		×××○×××					
シュボウ	基攻 53	命中 50	攻 40	基性 4	限性 6	射程 2-4	地 -	空 -	潜 -				
メガリュウソウチ	基攻 40	命中 50	攻 30	基性 4	限性 4	射程 2-3	地 -	空 -	潜 -				
Mザンプソウチ[L]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				
キカンボウ	基攻 20	命中 25	攻 6	基性 10	限性 12	射程 1-1	地 -	空 -	潜 -				



チベ													
耐 400	運 8	移 -	数 -	編 ×	割 ○	載 3	盾 ×	セ S					
物資 800	戦消 35	移消 9	移動適性		森山砂宙空水陸		攻撃適性		森山砂宙空水陸				
生制 1	生期 3	生全 2500	生全 5000	×××○×××		×××○×××		×××○×××					
シュボウ	基攻 53	命中 50	攻 40	基性 4	限性 7	射程 2-4	地 -	空 -	潜 -				
ミサイル[L]	基攻 20	命中 30	攻 20	基性 3	限性 6	射程 1-3	地 -	空 -	潜 -				
Mザンプソウチ[L]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地 -	空 -	潜 -				



グワジン																	
耐 600		運 14		移 8		数 1		編 ×		割 ○		載 8		盾 ×		セ S	
物資 900		戦消 50		移消 10		移動適性		森山の宙空水陸		攻撃適性		森山の宙空水陸					
生制 4		生期 4		生全 5000		生全 8000		×××○×××		×××○×××		×××○×××					
シュボウ				基攻 67		命中 50		攻 50		基性 4		限性 7		射程 2-5		地- 空- 潜-	
フクホウ				基攻 42		命中 40		攻 25		基性 5		限性 6		射程 1-2		地- 空- 潜-	
Mザンブソウチ[L]				基攻 -		命中 -		攻 -		基性 -		限性 -		射程 -		地- 空- 潜-	



ドロス													
耐 999	運 5	移 5	数 1	編 ×	割 ○	載 15	盾 ×	セ S					
物資 999	戦消 40	移消 15	移動適性		森山砂宙空水陸		攻撃適性		森山砂宙空水陸				
生制 3	生期 6	生全 9999	生全 9999	×××○×××		×××○×××		×××○×××					
ビームボウ	基攻 40	命中 35	攻 30	基性 4	限性 6	射程 2-4	地-	空-	潜-				
Mザンプソウチ[L]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射程 -	地-	空-	潜-				
	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
	-	-	-	-	-	-	-	-	-				

耐:耐久力 運:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 割:制圧可能 載:搭載数 盾:シールド有無 セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生全:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射程:最小射程(左)/最大射程(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃





ユーコン													
耐 350	運 10	移 9	数 1	編 ×	制 ×	載 5	盾 ×	セ A					
物資 700	戦消 25	移消 6	移動適性	森山の雷空水陸			攻撃適性		森山の雷空水陸				
生制 -	生期 2	生金 1500		生産 2500	×××××○×			△△△××○△					
ギョライ[L]	基攻 25	命中 50	攻 25	基性 3	限性 5	射撃 1-2	地 -	空 -	潜 -				
タイチミサイル	基攻 48	命中 45	攻 16	基性 9	限性 12	射撃 1-2	地 ○	空 -	潜 -				
Mサンブソウチ[L]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射撃 -	地 -	空 -	潜 -				



マッドアングラー													
耐 500	速 14	移 8	数 1	編 ×	制 ×	載 8	盾 ×	セ S					
物資 850	戦消 35	移消 8	移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸				
生制 -	生期 3	生金 2500	生産 6000	×××××○×		△△△××○△							
ギョライ[L]	基攻 47	命中 50	攻 35	基性 4	限性 6	射撃 1-3	地 -	空 -	潜 -				
タイチミサイル	基攻 67	命中 45	攻 20	基性 10	限性 14	射撃 1-3	地 ○	空 -	潜 -				
Mサンブソウチ[L]	基攻 -	命中 -	攻 -	基性 -	限性 -	射撃 -	地 -	空 -	潜 -				
	-	-	-	-	-	-	-	-	-				



BD-2/NS																			
耐 250		運 52		移 7		数 1		編 ○		制 ○		載 0		盾 ×		セ A			
物資 450		戦消 100		移消 5		移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸							
生制 -		生期 3		生金 2500		生産 3200		○○○△××○		○○○△××○		○○○△××○							
マシンガン		基攻 50		命中 60		攻 6		基性 25		限性 30		射撃 1-1		地 -		空 ○		潜 -	
Cミサイル		基攻 10		命中 50		攻 10		基性 3		限性 3		射撃 1-1		地 -		空 -		潜 -	
ヒームサーベル		基攻 21		命中 80		攻 32		基性 2		限性 6		射撃 0-0		地 -		空 -		潜 -	
Hバルカン		基攻 4		命中 50		攻 2		基性 6		限性 8		射撃 1-1		地 -		空 -		潜 -	



ザクIFZ													
耐 80	運 20	移 6	数 3		編 ○	制 ○	載 0	盾 ×	セ B				
物資 350	戦消 30	移消 3			森山の雷空水陸						森山の雷空水陸		
生制 -	生期 2	生金 500	生月 450	移動適性		△△△○××○		攻撃適性		△△△○××○			
ザク マシンガン	基攻 20	命中 70	攻 4	基性 15	限性 18	射撃 1-1	地 -	空 ○	潜 -				
ザク マシンガン	基攻 6	命中 60	攻 3	基性 6	限性 6	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -				
ヒートホーク	基攻 13	命中 70	攻 20	基性 2	限性 5	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -				
タノクル	基攻 11	命中 80	攻 32	基性 1	限性 1	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -				



ザクIIS/DZ													
耐 100	運 24	移 6	数 3	編 ○	制 ○	載 0	盾 ×	セ B					
物資 320	戦消 30	移消 3	移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸				
生制 1	生期 3	生金 800	生産 900	△△△○××○		△△△○××○		△△△○××○					
ザク マシンガン	基攻 14	命中 50	攻 3	基性 14	限性 20	射撃 1-1	地 -	空 ○	潜 -				
ザク マシンガン	基攻 6	命中 50	攻 3	基性 6	限性 6	射撃 1-1	地 -	空 -	潜 -				
ヒートホーク	基攻 13	命中 70	攻 20	基性 2	限性 6	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -				
タノクル	基攻 11	命中 80	攻 32	基性 1	限性 1	射撃 0-0	地 -	空 -	潜 -				



ゲルググ/A.G															
耐 210			運 45		移 8		数 3		編 ○ 制 ○		載 0		盾 ○ セ B		
物資 400		戦消 50		移消 4		移動適性		森山の雷空水陸		攻撃適性		森山の雷空水陸			
生制 -		生期 3		生金 1500		生産 1500		△△△○××○		△△△○××○		△△△○××○			
ビームライフル				基攻 48		命中 60		攻 18		基性 8		限性 14		射撃 1-1	地 - 空 ○ 潜 -
ビームナギナタ				基攻 43		命中 80		攻 32		基性 4		限性 6		射撃 0-0	地 - 空 - 潜 -
ビームナギナタ				基攻 10		命中 80		攻 30		基性 1		限性 1		射撃 0-0	地 - 空 - 潜 -

耐:耐久力 運:運動性 移:移動力 数:編成数 編:編成可能 制:制圧可能 載:搭載数 盾:シールド有無 セ:センサーレベル 物資:最大物資 戦消:戦闘消費 移消:移動消費 移動適性:移動に適した地形 攻撃適性:攻撃に適した地形 生制:生産制限 生期:生産期間 生金:生産資金 生源:生産資源 基攻:基本攻撃力=ダメージの期待値 命中:命中率 攻:攻撃力 基性:基本性能=通常時使用回数 限性:限界性能=使用限界数 射撃:最小射撃(左)/最大射撃(右) 地:対地攻撃 空:対空攻撃 潜:対潜攻撃

## 両軍共通ユニット



HLV												
耐 150	速 0	移 6	数 1	機 ×	制 ×	敵 3	盾 ×	セ B				
物質 500	戦術 20	移術 5	移動適性	森山防衛空水陸			森山防衛空水陸					
生制 -	生期 1	生金 500		生産 1200	△△△○××△			×××××××				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

## ティターンズ専用ユニット



G-TITANS											
耐 ?	速 ?	移 ?	数 ?	機 ?	制 ?	敵 ?	盾 ?	セ ?			
物質 ?	戦術 ?	移術 ?	移動適性	森山の空水陸		攻撃適性	森山の空水陸				
生制 ?	生期 ?	生金 ?	生座 ?	△△△○×△○		×××○×××	△△△○○△○				
?		暴攻 ?	命中 ?	攻 ?	暴性 ?	属性 ?	制御 ?	地 ?	空 ?	海 ?	
?		暴攻 ?	命中 ?	攻 ?	暴性 ?	属性 ?	制御 ?	地 ?	空 ?	海 ?	
?		暴攻 ?	命中 ?	攻 ?	暴性 ?	属性 ?	制御 ?	地 ?	空 ?	海 ?	
?		暴攻 ?	命中 ?	攻 ?	暴性 ?	属性 ?	制御 ?	地 ?	空 ?	海 ?	

ティターンズモードにのみ登場するユニット。

## ネオ・ジオン専用ユニット



Rドム / CA													
耐 ?	速 ?	移 ?	数 ?	機 ?	制 ?	敵 ?	盾 ?	セ ?					
物質 ?	戦術 ?	移術 ?	移動適性		森山の空水陸		攻撃適性					森山の空水陸	
生制 ?	生期 ?	生金 ?	生座 ?	×××○×××		×××○×××		×××○×××					
?		基攻 ?	命中 ?	攻 ?	基性 ?	限性 ?	射程 ?	地 ?	空 ?	潜 ?			
?	基攻 ?	命中 ?	攻 ?	基性 ?	限性 ?	射程 ?	地 ?	空 ?	潜 ?				
?	基攻 ?	命中 ?	攻 ?	基性 ?	限性 ?	射程 ?	地 ?	空 ?	潜 ?				
?	基攻 ?	命中 ?	攻 ?	基性 ?	限性 ?	射程 ?	地 ?	空 ?	潜 ?				

ネオ・ジオンモードにのみ登場するユニット。



ガンダム / CA											
耐 ?	速 ?	移 ?	数 ?	機 ?	制 ?	敵 ?	盾 ?	セ ?			
物質 ?	戦術 ?	移術 ?	移動適性		森山の空水陸		攻撃適性		森山の空水陸		
生制 ?	生期 ?	生金 ?	生座 ?	△△△○×△○		×××○×××		△△△○○△○			
?	暴攻 ?	命中 ?	度 ?	暴性 ?	属性 ?	射撃 ?	爆 ?	空 ?	海 ?		
?	暴攻 ?	命中 ?	度 ?	暴性 ?	属性 ?	射撃 ?	爆 ?	空 ?	海 ?		
?	暴攻 ?	命中 ?	度 ?	暴性 ?	属性 ?	射撃 ?	爆 ?	空 ?	海 ?		
?	暴攻 ?	命中 ?	度 ?	暴性 ?	属性 ?	射撃 ?	爆 ?	空 ?	海 ?		

## ●ユニットデータで見るべきポイントは?

ユニットデータの武器欄にある2番目、3番目の武器は追加攻撃としてランダムに使用される。この追加攻撃は、士気を高めたり、パイロットを搭乗させることによって、発生する確率を上げることができる。そのため強力な追加攻撃の武器を持つユニットには率先してパイロットを配属させよう。

また盾を持つユニットは「防御」を選択した場合、盾によりダメージを軽減することが可能。しかし、耐久力のないユニットではこの利点を活かすに、耐久力のあるユニットが盾を使い、戦線での活動を維持することに本来の意味がある。ゆえに強力なユニットでも、盾のあるものを開発、生産しよう。



▶盾を構え攻撃を防御するユニット。強力なユニットには大切なアイテムになる

◀タックルなどの追加攻撃は、パイロットを乗せることにより発生確率が上がる



# 地球連邦軍将兵データ

## SOLDIERS OF UNITED NATIONS

連邦軍に所属しているキャラクターたちの能力値を紹介する。適性を見極めて配属しよう。

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
レベール	大尉	9	10	8	3	8	8	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○○○	—	—	—	—	—	—	—	S

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
エルラン	中尉	3	8	0	—	—	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	—	—	—	—	—	—	—	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ニコカート	大尉	5	5	8	2	1	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○××	—	—	—	—	—	—	—	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ワッケイン	少佐	8	5	2	7	8	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	—	—	—	—	—	—	—	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
フライト	少尉	8	8	8	3	7	8	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	2	8	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
アムロ	曹長	1	5	8	4	7	7	A	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	—	—	—	—	—	—	—	C

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
バヤル	兵長	7	7	5	6	—	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○○○	8	2	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ニライ	曹長	8	3	8	C	4	1	D	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	2	1	1	1	1	2	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
スレー	中尉	5	8	3	2	2	5	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ワッディー	大尉	5	5	2	3	2	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
バスク	少佐	5	9	8	4	7	1	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ブルックス	大尉	8	8	7	3	8	8	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ライアント	中尉	2	2	5	0	9	0	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
シファス	中尉	7	7	5	3	8	8	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
モンア	少尉	3	7	1	7	8	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	1	7	1	1	1	1	1	—

名前 キャラクター名 階級 階級の中 能力 能力の中 指揮 指揮の中 耐久 耐久の中 格闘 格闘の中 射撃 射撃の中 反応 反応の中 NT能力 NT能力の中

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ティアルム	中尉	6	9	6	8	6	3	8	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
コフ	大尉	1	6	2	2	2	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	0	0	1	2	2	2	2	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
オロ	中尉	7	8	1	3	6	3	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
リード	中尉	1	8	8	2	2	1	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
リュウ	曹長	8	5	5	8	1	8	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
カイ	曹長	8	3	3	8	7	8	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
セイラ	曹長	8	4	8	8	4	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ブラフ	少尉	8	0	1	C	C	0	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ワタルダ	少尉	7	8	2	1	4	1	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ジャムラフ	大尉	5	1	8	1	8	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
マヤカ	中尉	1	5	8	8	8	8	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—


名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
タリス	少尉	5	8	3	5	8	8	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
コフマン	少尉	8	1	1	6	3	—	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	○○○××	1	1	1	1	1	1	1	—


名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
シファス	中尉	8	8	8	8	5	7	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

名	前	階級	能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ヘイト	少尉	4	3	4	4	5	5	—	—
配属	艦隊本部MMS	艦UP	格UP	格UP	格UP	格UP	射UP	反UP	覚醒LV
適性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	A


名前 キャラクター名 階級 階級の中 能力 能力の中 指揮 指揮の中 耐久 耐久の中 格闘 格闘の中 射撃 射撃の中 反応 反応の中 NT能力 NT能力の中

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	アプル	普通		5	5	1	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—


  

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	レノール	少尉		5	10	1	1	5	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	2	2	1	1	1	1	1	—


  


	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	カレン	曹長		5	5	1	1	1	3	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—


	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	マリブ	少尉		1	1	1	1	5	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—


	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	ゼロ	少尉		2	10	1	1	1	8	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	0	0	1	3	1	1	8	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	コウ	曹長		3	1	1	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—


  

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	サンダース	中尉		2	3	1	1	1	3	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	ユウ	少尉		3	5	5	10	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	マツバ	曹長		3	3	3	3	3	3	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

## ジオン公国軍将兵データ SOLDIERS OF ZION DUKEDOM

ジオン公国軍とネオ・ジオン、ティターンズに所属するキャラクターたちの能力値を紹介する。

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	カレン	大尉		10	1	5	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	モニア	少尉		1	6	1	1	5	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	コンス	少尉		5	5	1	3	1	3	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	ロム	大佐		3	5	1	1	3	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	シャア	少佐		3	1	10	10	10	10	A
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	1	1	1	1	1	1	1	A

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	バリアブル	大尉		1	3	6	1	1	1	C
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	1	1	1	1	1	1	1	A

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	デニム	曹長		3	3	1	3	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○×○	1	1	1	1	1	1	1	—


	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	スレープ	中尉		1	3	1	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○×○	1	1	1	1	1	1	1	—


	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	バネ	中尉		1	3	6	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○×	1	1	1	1	1	1	3	—


	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	アコース	少尉		3	3	1	6	3	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	トスル	中尉		1	1	10	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	3	1	1	1	1	1	1	—


  

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	ガルマ	大佐		5	5	1	5	6	6	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—


  

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	トニング	大佐		3	3	1	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○×	1	1	1	1	1	1	1	—


  

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	マクベ	大佐		3	4	1	5	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—


  

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	ララァ	少尉		5	1	3	10	11	A	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—


  

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	ドレン	大尉		5	3	5	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○×	1	1	1	1	1	1	1	—


  

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	ジーン	中尉		1	2	1	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○×○	1	1	1	1	1	1	1	—


  

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	ミラ	大尉		1	10	11	5	5	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○○	1	1	1	1	1	1	1	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	クラッパ	中尉		6	1	6	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	○○○○×	1	1	1	1	1	1	1	—

	名	前	防値	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
	コズン	少尉		1	6	3	1	1	1	—
	配属	機兵隊MMS	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	格UP	覚醒LV
	属性	×○○×○	1	1	1	1	1	1	1	—

名 名前、前 階級、防値 防値UP値、魅力 魅力UP値、指揮 指揮UP値、耐久 耐久UP値、格闘 格闘UP値、射撃 射撃UP値、反応 反応UP値、NT能力 NT能力UP値、属性 属性UP値、覚醒 覚醒UP値、覚醒LV 覚醒LV

	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
カイト	大尉	5	5	8	5	5	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
マッシュ	中尉	3	8	6	5	3	7	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ブーン	大尉	3	6	6	5	5	3	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	00000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
デミトリ	曹長	8	2	7	3	6	6	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
アカハ	少尉	0	8	8	3	2	6	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X00X0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ロンメル	中佐	7	5	8	6	5	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	000X0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ハーニィ	兵長	8	2	8	3	2	2	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X00X0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ヒンター	少尉	5	8	5	6	6	1	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	000X0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
シーマ	少佐	7	5	3	5	8	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	00000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ケリ	大尉	5	8	5	8	7	5	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
イーファカ	中尉	0	5	8	8	6	6	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	00000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
アイナ	一尉	7	3	8	—	6	6	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ロムバス	大尉	3	5	8	10	5	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
キャスバル	大尉	11	11	5	10	10	10	8	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	00000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
タクト	大佐	7	8	6	8	7	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	000XX	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
コッパ	中尉	8	2	8	8	6	10	8	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1

	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
オルテガ	中尉	0	2	10	6	6	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ガム	大尉	8	5	8	6	3	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	000X0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
トクワ	少尉	6	3	3	8	8	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ムス	中尉	2	3	1	8	1	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ドラン	曹長	3	2	7	6	8	3	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X00X0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
シュタイナー	大尉	5	8	6	6	7	5	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X00X0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ミンネ	少尉	3	3	6	1	8	3	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
アラブズ	大佐	6	10	6	6	5	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	000X0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ガート	大尉	6	7	7	10	6	3	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	00000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ノライテン	少佐	6	6	6	6	10	10	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	00000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ギニアス	少尉	8	6	0	0	0	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	00000	1	1	0	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ノリス	大佐	5	8	8	6	8	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	000X0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
マリオン	少尉	8	0	0	0	9	9	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	X0000	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ジャック	大尉	10	7	6	4	5	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	000XX	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	名	前	階級	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力
ジャック	少佐	0	5	5	8	5	8	—	—	—
配属	艦隊本部MAS	魅UP	格UP	格UP	格UP	格UP	反UP	射撃LV	—	—
属性	000XX	1	1	1	1	1	1	1	1	1

※コウ、マリオン クスコは一定の条件(P 40参照)で登場する。また、名前の後ろに(T)がついているものは、隠しシナリオで登場した場合のデータである。

※キャラクターのランクは5段階に分けられ、一定の経験値を稼ぐとランクアップする。このとき、能力値が上昇するのだが、その上昇値はキャラクターごとに設定されている。以下の項目は、能力値の上昇数をあらわしている。(魅UP=魅力、指UP=指揮、耐UP=耐久、格UP=格闘、射UP=射撃、反UP=反応)

# 兵器開発データ

## WEAPON DEVELOPMENT PROJECT

このゲームでは兵器開発が勝負の力を握る。だが、兵器開発は技術レベルなど、さまざまな必要条件があるため、なかなか欲しい兵器の開発ができない。この表で必要な条件をしっかりと把握しておこう。

No	名称	開発できる兵器	予算	期	基	MS	MA	開発可能勢力	備 考
0	RGM-79/カイバ	ジム Pタイプ	3000	8	0	5	0	---デ---	プロトガンダムを開発すると必要な技術力が低下
1	RGM-79/バストゥア	ジム	1000	2	0	5	0	---デ---	マルチアームがBの制勝手段を決定したとき、開発可能
2	RGM-79/ムントウセイ・キョウカ	ジム・Lアーマー	1800	6	0	5	0	---デ---	ジム Pタイプの開発が必要
3	RGM-79/G/ノウコウ・キョウカ	ジム・Sカスタム	2400	6	0	8	0	---デ---	ジム Pタイプの開発が必要
4	RGM-79[G]/カイバ	リクセンGM・A	3000	6	0	9	0	---デ---	Gリクセンの開発が必要
5	RGC-80/シエンロ・カイバ	ジムキャノン	1500	6	0	7	0	---デ---	ジム Pタイプの開発が必要
6	RAG-79/スイッチウセン・キョウカ	アクアジム	1500	6	0	6	0	---デ---	ジム Pタイプの開発が必要
7	RGM-79G/カリョウド・カイバ	ジムコマンドG	3000	8	0	9	0	---デ---	ジム Pタイプの開発が必要
8	RGM-79G/ウチウセン・キョウカ	ジムコマンドGS	1000	2	0	10	0	---デ---	ジムコマンドGの開発が必要
9	RGM-79SP/カリョウド・カイバ	ジムスナイパーII	3500	8	0	12	0	---デ---	ジム・Sカスタムの開発が必要
10	RX-77/カイバ	ガンキャノン・A	3000	6	0	6	0	---デ---	ガンタンクの開発が必要
11	RX-77/ノウコウ・キョウカ	ガンキャノン-3	2000	4	6	7	0	---デ---	ガンキャノンの開発が必要
12	RX-77D/リョウゼンカ	ガンキャノン-D	3000	8	0	11	0	---デ---	ガンキャノンの開発が必要
13	RX-78/カイバ	ガンタンク	2000	6	0	4	0	---デ---	コアファイターの開発が必要
14	RMV-1/カイバ	ガンタンクII	1500	6	5	5	0	---デ---	ガンタンクの開発が必要
15	RX-78-1/リクセン・カイバ	プロトガンダム	3500	6	0	7	0	---デ---	ガンキャノンの開発が必要
16	RX-78-2/コウセイノウカ	ガンダム・A	2500	4	0	8	0	---デ---	ルナ2からリニアーズの開発データが盗みとれ、開発可能
17	RX-78-2/MC/ヨリ	ガンダムMC・A	1000	2	0	9	0	---デ---	第1期独立戦隊の機体でMAを奪取すると開発可能
18	RX-78-3/コウセイノウカ	G-3ガンダム	4000	6	10	10	5	---デ---	プロトガンダムを開発し、MC技術を開発させる
19	RX-78/コウセイノウカ	G-TITANS	?	?	?	?	?	---デ---	ティターンズモードでの開発可能
20	FA-78/ノウコウ・キョウカ	F.A.ガンダム	8000	10	0	13	0	---デ---	Gアーマーの開発が必要
21	RX-79[G]/カイバ	Gリクセン型・A	3500	8	0	10	0	---デ---	プロトガンダムの開発が必要
22	RX-78NT-1/NTタイオウ	Gアレックス	10000	10	11	12	7	---デ---	ニュータイプMSの開発(クリスナー・マシン)を必要とする
23	RX-79BD-1/EXAMOT/ワザイ	B D-1	5000	6	0	9	0	---デ---	クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMOT研究を行う
24	RX-79BD-2/コウセイノウカ	B D-2	5000	6	0	10	0	---デ---	クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMOT研究を行う
25	RX-79BD-3/ウチウセン・キョウカ	B D-3	5000	6	0	11	0	---デ---	クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMOT研究を行う
26	RX-79BD-1/FB/シサク・カイバ	Gフルーニアン	15000	15	15	15	15	---デ---	ガンダム開発計画を実行する
27	MS-06A/ライオン	ザクII A (NC)	6000	4	10	10	10	---デ---	ルナ2攻撃作戦を実行する
28	MS-06F/コウセイノウカ	ザクII F型・A	2000	4	0	0	0	ネ正デ---	---
29	MS-06F/パカシステム(SM)	ザクII/S M	1000	1	0	1	0	---デ---	ザクII-F型の開発が必要
30	MS-06F/パカシステム(JR)	ザクII/J R	1000	1	0	1	0	---デ---	ザクII-F型の開発が必要
31	MS-06J/リクセン・キョウカ	ザクII-J型・A	2000	4	0	0	0	ネ正デ---	ザクII-F型の開発が必要
32	MS-06S/エース・カスタム	ザクII-S型・A	2000	2	0	2	0	ネ正デ---	ザクII-F型の開発が必要
33	MS-06S/パカシステム(CA)	ザクII/S CA	1000	1	0	3	0	ネ正デ---	ザクII-S型の開発が必要
34	MS-06D/サハクセン・キョウカ	デザードZ	2000	4	0	2	0	ネ正デ---	ザクII-J型の開発が必要
35	MS-06K/シエンロ・カイバ	ザクキャノン	2000	4	0	3	0	ネ正デ---	ザクII-J型の開発が必要
36	MS-06M/スイッチウセン・キョウカ	ザクマリントタイプ	2000	4	0	2	1	ネ正デ---	ザクII-F型の開発が必要
37	MS-06V/リョウゼンカ・リョウ	ザクタンク	1000	2	0	4	2	ネ正デ---	ザクキャノンとマゼラタノクの開発が必要
38	MS-06R-1/コウセイノウカ	ザクII R-1・A	3000	6	0	5	3	ネ正デ---	ザクII-F型の開発が必要
39	MS-06R-1A/コウセイノウカ	ザクII R-1A・A	1500	2	0	6	4	ネ正デ---	ザクII-R1型の開発が必要
40	MS-06R-2/コウセイノウカ	ザクII R-2・A	3500	6	0	7	6	ネ正デ---	ザクII-R1A型の開発が必要
41	MS-06R-1/パカシステム(SM)	ザクII-1/S M	1000	1	0	5	3	ネ正デ---	ザクII-R1型の開発が必要
42	MS-06R-1A/パカシステム(SM)	ザクII R-1A/S	1000	1	0	6	4	ネ正デ---	ザクII-R1A型の開発が必要
43	MS-06R-2/パカシステム(JR)	ザクII R-2/J R	1000	1	0	7	6	ネ正デ---	ザクII-R2型の開発が必要
44	MS-06RD/シサク・カイバ	ザクII RD4	3000	6	0	8	5	ネ正デ---	ドム開発が必要
45	MS-07A/カイバ	グフ-A型	3000	8	0	6	0	ネ正デ---	ザクII-J型を開発すると必要な技術力が低下
46	MS-07B/リョウゼンカ	グフ-B型	2000	4	0	7	0	ネ正デ---	グフB/Pタイプの開発が必要
47	YMS-07/リクセン・カイバ	グフB/Pタイプ	3000	8	0	8	0	ネ正デ---	グフ-A型の開発が必要
48	MS-07C/ノウコウ・キョウカ	グフ-C型	2000	4	0	7	0	ネ正デ---	グフB/Pタイプの開発が必要
49	MS-07H/コウセイノウカ	グフ-H型	2000	4	0	7	8	ネ正デ---	グフB/Pタイプの開発が必要
50	MS-09/カイバ	ドム	3000	8	0	8	0	ネ正デ---	グフ-H型を開発すると必要な技術力が低下
51	MS-09A/ウチウセン・キョウカ	リリットム	1500	2	0	8	0	ネ正デ---	ザクII-RD4の開発が必要
52	MS-09G/サハクセン・キョウカ	ドフツ	3500	6	0	8	0	ネ正デ---	ドム開発が必要
53	MS-09H/コウセイノウカ	ドフツII-H型	4500	6	0	10	0	ネ正デ---	ドム開発が必要
54	MS-14A/リョウゼンカ	ゲルグザ-A型	6000	8	0	12	0	ネ正デ---	ゲルグザ-S型の開発が必要
55	MS-14B/コウセイノウカ	ゲルグザ-B型	3500	8	0	12	0	ネ正デ---	ゲルグザ-A型の開発が必要



No	名称	開発できる兵器	予算	期	基	MS	MA	開発可能勢力	備考
56	MS-14C/ド・カイハ	ケルグダグ/ケルグ	3500	6	0	12	0	ネ正	ケルグダグ/A型の開発が必要
57	YMS-14B/ド・カイハ	ケルグダグ/S型	5000	10	0	11	0	ネ正	ザックII-R2型を開発すると必要な技術力が低下
58	MS-14J/ド・カイハ	ケルグダグ	12000	12	13	13	13	ネ正	正統ジョーンズ/正統ジョーンズモードでの開発可能
59	YMS-14P/ド・カイハ	ケルグダグ/C/A	1500	1	0	11	0	ネ正	ケルグダグ/S型の開発が必要
60	MS-14B/ド・カイハ	ケルグダグ/J/R	1500	1	0	12	0	ネ正	ケルグダグ/B型の開発が必要
61	MS-15/ド・カイハ	ギャン/ド・カイハ	5000	10	0	11	0	ネ正	ザックII/Pタイプを開発すると必要な技術力が低下
62	MS-15/ド・カイハ	ギャン	6000	6	0	12	0	ネ正	ギャン/Pタイプを開発が必要
63	MS-18E/ド・カイハ	ケンパフ	8000	12	0	14	0	ネ正	ネ正
64	MS-08T/EXAM/ド・カイハ	イブリード改	4000	6	0	9	0	ネ正	EXAMの開発を実行する
65	MSM-03C/ド・カイハ	ゴック	3000	6	0	4	3	ネ正	ザックII/タイプを開発すると必要な技術力が低下
66	MSM-03C/ド・カイハ	バグ	5000	8	0	10	6	ネ正	バグの開発が必要
67	MSM-04/ド・カイハ	アノガイ	2000	6	0	5	2	ネ正	ザックII/タイプを開発すると必要な技術力が低下
68	MSM-07/ド・カイハ	ズゴック	4000	6	0	6	3	ネ正	バグを開発すると必要な技術力が低下
69	MSM-07S/ド・カイハ	ズゴック-S型	3000	4	0	7	3	ネ正	ズゴックの開発が必要
70	MSM-07S/ド・カイハ	ズゴック/C/A	1000	1	0	7	3	ネ正	ズゴック-S型の開発が必要
71	MSM-07E/ド・カイハ	ズゴックE	5000	8	0	10	6	ネ正	ズゴック-S型の開発が必要
72	MSM-10/ド・カイハ	ノック	5000	8	0	7	7	ネ正	ネ正
73	MSN-02/NT/ド・カイハ	ノック	12000	12	0	13	12	ネ正	ブラウ/プロの開発が必要
74	MSN-02/ド・カイハ	ノック	15000	6	0	15	15	ネ正	ノックの開発が必要
75	RB-78/ド・カイハ	ボール	1500	4	0	0	5	ネ正	ボール/Pタイプを開発が必要
76	RB-78/ド・カイハ	ボール/Pタイプ	1500	4	0	0	3	ネ正	ネ正
77	RX-78/モビルアーマー	ガンダムMA	3000	2	9	9	9	ネ正	Gアーマーの開発が必要
78	MAX-03/ド・カイハ	アザム	5000	8	0	0	5	ネ正	ネ正
79	MA-04X/ド・カイハ	ザクレロ	4000	6	0	0	7	ネ正	アザムを開発が必要
80	MA-05/ド・カイハ	ビグロ	5000	6	0	0	8	ネ正	ザクレロの開発が必要
81	MA-05/ド・カイハ	ビグロ	6000	6	0	0	9	ネ正	ビグロの開発が必要
82	MA-05/ド・カイハ	ビグロ	18000	12	0	0	10	ネ正	アザムを開発が必要
83	MAH-03/NT/ド・カイハ	ブラウ/プロ	8000	8	0	0	12	ネ正	フラナガン機隊の成立を実行する
84	MAH-03/NT/ド・カイハ	エクス	10000	10	0	0	13	ネ正	ブラウ/プロの開発が必要
85	MS/ド・カイハ	ホバートラック	1500	2	2	0	0	ネ正	Gリクセ/型の開発が必要
86	リクセ/ド・カイハ	ビグロ	6000	6	3	0	0	ネ正	ネ正
87	セントウキ/ド・カイハ	マゼラン	1500	2	2	0	0	ネ正	ネ正
88	リクセ/ド・カイハ	キャロ	4000	4	3	0	0	ネ正	ネ正
89	オオガタリ/ド・カイハ	ダブ	6000	6	4	0	0	ネ正	ネ正
90	コアファイター/ド・カイハ	コアファイター	1500	2	4	4	0	ネ正	技術レベルを上げてくても「V作戦」を発動すれば達成される
91	コアファイター/ド・カイハ	コアファイター	2000	4	5	5	5	ネ正	コアファイターの開発が必要
92	Gアーマー/ド・カイハ	Gアーマー	1500	2	6	6	6	ネ正	Gアーマーの開発が必要
93	Gアーマー/ド・カイハ	Gアーマー	5000	8	7	7	7	ネ正	ガンダムの開発が必要
94	Gアーマー/ド・カイハ	Gアーマー	1500	2	8	8	8	ネ正	Gアーマーの開発が必要
95	YMS-14P/ド・カイハ	ケルグダグ/A/G	1500	1	0	11	0	ネ正	ケルグダグ/S型の開発が必要
96	バグ/ド・カイハ	バグ	2000	2	1	0	0	ネ正	ネ正
97	バグ/ド・カイハ	バグ	2500	2	1	0	0	ネ正	ネ正
98	セントウキ/ド・カイハ	トビ	1500	2	1	0	0	ネ正	ネ正
99	トビ/ド・カイハ	トビ	1000	1	2	0	0	ネ正	ド・カイハの開発が必要
100	コウケキ/ド・カイハ	ド・カイハ	1500	2	3	0	0	ネ正	ネ正
101	ド・カイハ/ド・カイハ	ド・カイハ	1000	2	5	0	0	ネ正	ド・カイハ/GAとザックII-F型の開発が必要
102	ド・カイハ/ド・カイハ	ド・カイハ	1000	2	7	0	0	ネ正	ド・カイハ/GAとザックII-G型の開発が必要
103	MS/ド・カイハ	スクウェア	3000	4	11	0	0	ネ正	ザクレロとザックII-F型の開発が必要
104	ド・カイハ/ド・カイハ	ルン	2000	2	4	0	0	ネ正	ネ正
105	ド・カイハ/ド・カイハ	ニコ	2500	2	7	0	0	ネ正	ネ正
106	コウケキ/ド・カイハ	ガウ	4500	6	5	0	0	ネ正	ネ正
107	マゼラン/MS/ド・カイハ	マゼランS	5000	8	6	0	0	ネ正	「ピンソク計画」を実行する
108	マゼラン/MS/ド・カイハ	マゼラン	5000	8	7	0	0	ネ正	「ピンソク計画」を実行する
109	MS/ド・カイハ	ヘガサ	8000	10	9	0	0	ネ正	技術レベルを上げてくても「V作戦」を発動すれば達成される
110	ムジ/ド・カイハ	ファルマル	2000	2	4	0	0	ネ正	ネ正
111	ド・カイハ/ド・カイハ	ザン	8000	8	7	0	0	ネ正	ネ正
112	ヘガサ/ド・カイハ	ホワイ	4000	4	10	0	0	ネ正	バグ2からバグ3の開発データが漏れたときに開発可能
113	オオガタリ/ド・カイハ	トロ	20000	15	8	0	0	ネ正	ネ正
114	セントウキ/ド・カイハ	ユン	3000	6	5	0	0	ネ正	カリフォルニアを解放したときに開発可能
115	セントウキ/ド・カイハ	マッドアングラー	5000	6	6	0	0	ネ正	ユンコンの開発が必要
116	RX-78B-2/ド・カイハ	B-2/ド・カイハ	5000	6	10	10	10	ネ正	機体からブルーデスティニー2号機を複製する
117	MS-09R/ド・カイハ	R/ド・カイハ	?	?	?	?	?	ネ正	ネオジョーンズモードでの開発可能
118	RX-78/ド・カイハ	ガンダム/C/A	?	?	?	?	?	ネ正	ネオジョーンズモードでの開発可能
119	MS-06F/ド・カイハ	ザックII-F2型	4000	8	0	13	0	ネ正	ザックII-F型の開発が必要

名称 開発名称 開発できる兵器 作れるユニット 予算 開発予算 期 開発期間  
 基 基礎LV MS:MSLV MA:MA 開発可能勢力 ネはネオ・ジョーンズ/正統  
 正統ジョーンズ/デはティターンズ/ジは公国軍/連邦軍をあらわす 備考:開発条件など



## STAFF

編集・構成／外川貴清 (Team Villeneuve)

本文／前田 進 (Team Villeneuve)、石綿健史、高橋 亮、  
池澤圭吾、初田晃一郎

アシスタント／佐久間康文、高橋 誠、鈴木淳一、後藤裕之  
(Team Villeneuve)

編集協力／奥村 綾 (アクター)、山口 拓哉

校正／吉田裕一 (Institute of International BisyoJo-Games)

本文デザイン／深田崇敬 (アイル企画)

池田美奈子、木村真弓、工藤 陽 (Team Villeneuve)

カバーデザイン／小山力也 (ケンコングラフィック)

担当編集／木部高広

©創通エージェンシー・サンライズ

©BANDAI 1998

この本に掲載された文章、写真、イラスト等についての責任は全て小社にあります。

セガサターン必勝法スペシャル

# 機動戦士ガンダム ギレンの野望

---

発行人 加納 将光

編集人 吉田 陽一

発行所 株式会社 勁文社

〒164-0012 東京都中野区本町3丁目32番15号

☎03-3372-3281(編集)・03-3372-3291(営業) 振替 00190-8-13311番

写植・版下 株式会社 アクター

印刷所 大日本印刷株式会社

製本所 明興製本工業株式会社

---

落丁、乱丁本は、当社にておとりかいたします。

発行日、定価は、カバーに表示してあります。

©1998 Keibunsha Printed in Japan

ISBN4-7769-2955-1 C0076



機動戦士ガンダム

# ギレンの野望

MOBILE SUIT GUNDAM  
GIREN'S GREED

セガサターン  
必勝法スペシャル

ギレンの野望

ジオン公国、地球連邦軍、完璧攻略！  
ティターンズ、正統ジオン、ネオ・ジオン軍、徹底解析！  
ユニット、将兵データ、完全網羅！  
「一年戦争」原作、徹底検証。

© 1998 Keibunsha Printed in Japan

GI  
TH  
S  
A  
B  
I

# 『ジーク、ジオン!!!』



© 創通エージェンシー・サンライズ  
© BANDAI 1998

このゲームの著作権は創通エージェンシー・サンライズ  
およびバンダイに帰属し、セガサターンとは関係ありません。

SEGA SATURN 版のゲームソフトは、セガサターン・コンピュータエンタープライゼスの商標であり  
SEGA SATURN 版のゲームソフトは、セガサターン・コンピュータエンタープライゼスの商標であり

セ  
ガ  
サ  
タ  
ー  
ン  
必  
勝  
法  
ス  
ペ  
シ  
ヤ  
ル

機  
動  
戦  
士  
ガ  
ン  
ダ  
ム  
平  
安  
の  
望  
望

7  
イ  
ン  
カ



機動戦士ガンダム

# ギレンの野望

MOBILE SUIT GUNDAM  
GIHREN'S GREED

セカサターン  
必勝法スペシャル



ジオン公国、地球連邦軍、完璧攻略！  
ティターンズ、正統ジオン、ネオ・ジオン軍、徹底解析！  
ユニット、将兵データ、完全網羅！  
「一年戦争」原作、徹底検証。

C0076 ¥1200E



9784766929553

© 1998 Keibunsha Printed in Japan



1920076012006

# GIUNTA

『ジーク、ジオン!!!』



©BANDAI 1998

● のま、材料費千円は、100円 100円  
● 100円は、材料費千円は、100円 100円

SEIGASATURNはよく似た形式なのかな？  
SEIGASATURN電筒の電池の入れ方



セ  
カ  
サ  
タ  
ー  
ン  
必  
要  
法  
ス  
ベ  
シ  
ヤ  
ル

機  
動  
戦  
士  
カ  
ン  
タ  
ム  
平  
反  
の  
戦  
場  
突  
撃  
作  
戦